MEGAZIN

Letnik 3, številka 5
Maj 1995, cena 250 tolarjev

Lost Eden

ELEKTRO SFERA

1830
NBA Live '95
Action Soccer
Psycho Pinball

Šola Worda
CD: Dogs, JFK Assassination, Astronomer...

Kako sestaviti multimedijski računalnik

Zakaj konzole ne zaživijo?

L[illegible] konzole ne zaživijo, čeprav [illegible] igrah enako ali celo več kot PC? Pa [illegible] denarja! Grafika in zvok na kon[illegible] CD- ali Sega [illegible] Upravljanje konzole je tako enostavna, da bolj ne bi mogla biti: in stalacije iger sploh ni potrebna, akrobacije z zavoeksekbati od padejo: igra pa se lahko začne že na najpopularnejšem kulinarskem televizorju. Kaj torej [illegible] konzol in prodor v domove vsakdanjega [illegible]?



Razlogov je verjetno več, najpomembnejši pa je preozek krog spotrošnikov. Trg konzol je [illegible] velik najmanj petnajst milijard dolarjev, vendar pa [illegible] najstniško populacijo moškega spola. Multimedijski PC-ji pa so omrežili staro in mlado obeh spolov. To pa je bistveno najmanj štirikrat večji krog kupcev. Ko starši kupujejo računalnik, se namreč najraje odločijo za stavek "pomoč pri učenju in izobraževanje za jutri", hkrati pa računajo tudi na lastno zabavo ob PC-ju (po najnovejši raziskavi Infocorpa se 76 % odraslih lastnikov PC-jev z računalniki tudi igra). Konzola pa je še vedno le igrača ("ki poneumlja").

Tako ljudje še vedno raje stanjšajo denarnico za 300.000 tolarjev in kupijo multimedijski PC, kot pa konzolo za manj kot tretjino te vsote.

B.T.

Seznam oglaševalcev

Hardver | Softver | Oboje | [illegible]

KAZALO

Ustanovitelj in založnik
Pasadena d.o.o.

Direktor
Andrej Klemenc

Glavni in odgovorni urednik
Bostjan Troha

Urednik za igre
Andrej Bohinc

Člani uredništva
Miha Amon
Karmen Čokl
Aleksander S. Hropot
Dalibor M. Jovanović
Rok Kočar
Aleš Petrič
Primož Škerl
Andrej Troha

Oblikovanje zasnove revije
Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica
Andrej Troha (Medija Desktop Design)

AD in oblikovalec

Marketing
Aleš Petrič
tel.: (061) 133 51 21
Tomaž Zajc
tel.: (061) 131 44 00

Naročnina in prodaja
Maša Pentek
tel.: (061) 133 23 23

Naslov uredništva
MEGAZIN
Cel... 42
p.p. ...4
61101 Ljubljana
tel.: (061) 133 ...
faks: (061) 133 ... 13
BBS: (061) 133 ...

Tisk
Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 13.9.1993, št. 23/229-93 je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, za katere se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

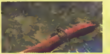
Poštnina za naročnike plačana pri pošti 61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048

IGRA MESECA

Lost Eden 12

Lost Eden je prva pustolovščina, ki si je v naši reviji prislužila naziv igra meseca. To sicer v primerjavi z Nobelovo nagrado ni nič posebnega, a še vedno dovolj, da se bodo vsi pustolovci, dino-manijaki in ljubitelji vrhunsko izdelanih interaktivnih filmov oziroma iger zapodili na strani 11 in 12, kjer bodo našli svojo srečo. Zraven pa še opis igre.







OPISI IGER

RESNI DEL

REŠITVE

STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI

NAPOVEDI

Pripravili Rok Kočar, Jaka Terpinc in Dalibar M. Jovanović

Aliens

Alien sedme... osmega potnika? ... bi se odslej v grozljivem okolju ... domače bodo poskrbeli Francozi. Prav zares programerji Crya. Gre za skoraj klasično



... ki pa bo vendarle uporabljala toliko drugačen igralni vmesnik, da ne bo več povsem klasična. Glavne osebe bodo namreč med igro pridobivale sposobnosti v stilu FRPjev, skratka. Vse se bo



... o stiri "zamrznjene" robotke zbudil kar na ... ketna verzija ni predvidena, CD pa lahko ... okoli božiča.

Mission Impossible

Nemogoče misijo so v obliki serije že pred časom gledali na številnih TV zaslonih, ki so sveta ... tudi na naših, takrat še jugoslovanskih. Sedaj po njej snemajo film. Hollywoodska superzvezda Tom Cruise ... precej zaposlen, saj mu ponujajo tudi glavno vlogo v fil-



mu o dirkaču Ayrtonu Senni, pa bo igral glavno vlogo. Ker Oceanovci tesno sodelujejo s producenti omenjenega (še ne posnetega filma), bo verzija igre Mission Impossible za SNES in Mega Drive nared že ob premieri filma. Te pa pred koncem tega leta še ne bo.

Air Power

Rowan Software izdeluje Air Power že od leta 1993, medtem pa so na trg že poslali dve podobni odlični letalski simulaciji, znani pod imenoma Overlord in Dawn Patrol. Moč v zraku bo na nek čuden način prikazovala prvo svetovno vojno. Avtorji so skonstruirali osem čudnih letal, kakršnih med prvo vojno še zdaleč niso uporabljali. Poleg tega naj bi imela igra strateške značilnosti, ko pridete v škripce, pa nesporazume uredite z odlično animiranimi letali. Prav tako so se



risarji potrudili z izdelavo ozadij in talnih tekstur. Simulacija, v kateri bo vašo letalonosilko verjeli ali ne predstavljal Zeppelin, bo na trgu predvidoma avgusta tega leta.

White Tigers - Karate Kids

Mortalovci, pomirite se! To ni še ena igra, v kateri bi nasprotnikom trgali glave in ude. To tudi ni nobena huliganska navijaška skupina, ki bi pod kamuflažo uživanja ob



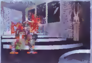
gledanju nogometnih tekem pretepala poščvaje. To je le kratka novica, ki pravi tole: Ocean bo odslej sponzoriral eno najobetavnejših moštev borilnih veščin, imenovano Beli Tigri (ki izgledajo kot podmladek prostovoljne gasilske brigade na Antarktiki ... op. ur.). Okoli 100 članov ekipe najrazličnejših starosti se ukvarja z različnimi orientalskimi veščinami, še posebej pa obvladajo karate in tajski boks. Že večkrat nagrajeni pretepači bodo imeli odslej dovolj denarja za sladoled po vsakem dvoboju. Ocean pa napoveduje še nekaj podobnih sponzorstev.

Mindscape

Igre, ki jih Mindscape namerava založiti med letošnjim letom, bodo večinoma plod njihovih podružnic, torej firm širom po svetu, ki so jih Mindscapovci odkupili. Med njimi sta seveda najbolj znani ameriški SSI in francoski Cryo. Tule je nekaj produktov, ki se jih lahko z nami veselite že pred izidom.

Deathwing

Med njimi se Doomovci verjetno najbolj veselite Deathwinga. Po grafiki sodeč (na vpogled smo prejeli le eno sliko) nastaja izredna igra, seveda pa pod kapo ne smete imeti manj kot 486/66 ali še raje pentiuma. Deathwing bodo skonstruirali fantje, ki so sodelovali že pri ustvarjanju Descenta. Gre za akcijsko igro, igrano v prvi osebi, na mreži pa se bo lahko hkrati



merilo do osem ljudi. Napovedani so sicer elementi strategije, ampak glavni cilj bo vsekakor eliminirati vse, ki se nastavijo na vašo pot. In kam pelje pot? Nekega možaka je obsedel hudič in njegovo silno željo po ustanovitvi močne vojske mu boste morali pač z izstrelkom izbiti iz glave. Pri tem vam bo pomagal kup orožja, še najbolj pa je zanimivo dejstvo, da boste lahko s težkimi minometi razbijali tudi stene in podirali vrata. Igre pred koncem neolimpijskega leta 1995 ne gre pričakovati.

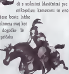
Warhammer

Če bo igra takšna kot programerji napovedujejo, bo Warhammer gotovo hit leta založniške hiše Mindscape oziroma programerjev Games Workshopa. Igra naj bi bila neke vrste akcijska pustolovščina, nekakšna mešanica Ecstatice in FRPjk. S trumo vojščakov se boste pojali naokoli, pobijali vse mimoidoče in iskali končni cilj (ki ga za enkrat še ne poznamo).



Izdelovanje sicer poteka strogo tajno, vemo pa, da so se programerji vrgli predvsem na avtentičnost premikanja likov. Tako lahko pri premikanju roke zaznamo tudi premik mišice na ramu, sklepa in podobne reči. Ker bo likov mnogo, bo veliko tudi dela, kar pa nas niti ne zanima, saj so fantje za svoje delo pošteno plačani. Na voljo bodo tudi pogledi s sedmimi klasičnimi premikajočimi kamerami in eno letečo, s katero boste lahko določili popolnoma svoj kot gledanja na dogodke. Te nore igre ne pričakujte pred koncem tega ali začetkom naslednjega leta. (Ali še kasneje! op Boh!)





Ravenloft: Stone Prophet

To bo še ena iz serij iger AD&D, katerih se ljubitelji FRPjev zlepa ne naveličajo. Ravenloft je sicer samostojna igra, pa vendar je neverjetno podobna svoji predhodnici Strahd's Possession, iz katere lahko naložite tudi karakterje. Cilj igre je pobegniti iz kraljestva Har Akir v Egiptu in če ne boste pohiteli, se bo za vami spustila ubijalska mumija. Avtorji obljubljajo odlično grafiko v najvišji resoluciji in 256 barvah, ki pa bo tekla tudi na grafičnih karticah, ki ne podpirajo SVGA. Za FRP fane še obvestilo, da disketne verzije ne bo, srebrni disk pa naj bi bil že v trgovinah.

Steel Panther

Popularna strategija Panzer General dobiva svojega naslednika. To bo jekleni panter, ki na prvi pogled (tudi na drugi pogled) izgleda na las podoben in prav tako prikazuje bitke druge svetovne vojne. Tokrat bo na voljo tudi orodje za kreiranje lastnih misij in spreminjanje obstoječih. SSI je v program vrinil tudi t.i. priložnostni strel, ki napadenim enotam omogoča takojšen strel, tudi kadar niso na potezi. Zaenkrat oziroma julija letos bo na voljo le CD verzija, sušlja pa se tudi o disketni.

The Ancients

Erudite Software (sedež imajo v državi Utah, če koga slučajno zanima) bo v najtoplejših mesecih letošnjega leta na tržišče poslal strateško igro The Ancients. Igra bo prikazovala boje Aleksandra velikega v Perziji, tekla pa bo le v okolju Windows. Grafika bo SVGA, nekateri prizori pa so izrisani zelo podrobno, vidno je celo, kako sloni pod seboj mečkajo vojščake. Otroci jo bodo morali igrati z zavezanimi očmi!

Silent Hunter

SSI izdeluje simulator podmornice v drugi svetovni vojni. Boji bodo potekali od junija letos naprej v



Pacifiku. Obljubljena je SVGA grafika in odlični zvočni efekti. Možni bodo sprehodi po celotni podmornici. Nekaj demo sličic pa je zares fenomenalnih. Pri izde-



lavi sodeluje tudi veteran iz druge svetovne vojne, ki bo programerjem pomagal, da bo simulacija zares avtentična. Čakamo torej na CD.

Wargame Construction Set 3

Že ime nam da vedeti, da Wargame Construction Set 3 ni klasična igra, ampak gre predvsem za orodje. Z njegovo pomočjo boste lahko izdelali vse pomembne

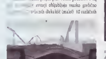
... Sedaj se boste pozabavali ... Šnitam ... armerško državljansko vojno ... ki dopušča domiselne kreacije ... zmoreni oblikovalci pozor!) ... bodo lahko bojevali tudi prek mreže ...

Thunderscape: The Fall of Aden

... Dooma, ki ga bodo spacali ... Grafika bo bojda odlična (prinesite ... akcija pa običajna 3D v prvi osebi ... boste morali ponovno vključiti izklo- ... fbana, preden do njegovega dvorca ... kotkov iz vseh vetrov, ker vam pro- ... pajo preveč, bo čas omejen, tako da ... bodo imeli veliko možnosti. Igra pa je ... koncana.

F1 Racer

... smo prejeli prav veliko podatkov o tej ... avtorji obljubljajo visoko grafično ... različnih dirkališč (malo!) 10 različnih



...lashov (veliko!) in realistične vremenske razmere (... sneg, megla, tema). Dirkali boste lahko že kaj kmalu.

Dark Earth

... Zemlji sicer ne vemo prav veliko, pa vendar lahko med letom pričujemo izid 3D avanture narejene v tretji osebi. Zgodbe sicer ne poznamo, ampak igro bomo čakali kljub temu. Grafika -SVGA, izid ...

Total Distortion

... prevod tega naslova? Popolno popačenje? Bog ... igre za distorted guitar ... Ta igra naj bi bila kaj kmalu nared, zato je tole primer en trenutek kocček, da si ogledamo zakaj sploh gre. Total Distortion je nekakšna pustolovščina, ki sploh ni pustolovščina, strategija, ki niti slučajno ni strategija in se nekaj, kar tudi ni. Ekipa Pop Rocker iz San Francisca pripravlja nekakšno interaktivno igro (primerja jo s 7th Guestom), v kateri boste morali pokazati vaše sposobnosti pri izdelavi pravega pravcatega in prav zares čisto (JA!) pravega video spota. Obstaja kakšna slovenska beseda za video spot? Tako se boste s filmsko kamero (odlična zadeva, samo žice so precej nadležne) sprehajali po različnih lokacijah in snemali takšne in drugačne prizore, nato pa jih boste v studiu



primerno obdelali z glasbo in v stilu MTV-ja prikazali oboževalkam širom po svetu. In drugje, saj se boste bojda na začetku znašli na nekaksnem planetu, daleč



stran od matere Zemlje. Tu bo potrebno zbrati dovolj denarja za povratno vozovnico do svoje bajte, denar pa boste seveda zbirali v službi video producenta in s pomočjo srebrnega diska (bi moral napisati v množini?), ki bo na voljo šele v zadnjem četrtletju tega leta.

The Raven Project

Francoski Cryo izdeluje igro Raven Project, nekakšno vesoljsko akcijsko simulacijo v stilu podobnih vesoljskih akcijskih simulacij. Ne hecam vas, ampak ... no OK, res vas hecam. Projekt Krokar



izdelujejo že kakšno leto, do sedaj pa kaj več kot nekaj odličnih sličic še nismo prejeli. Zgodba pravi, da so naš ljubi, najdražji in do zadnjega kotička onesnaženi planet napadli veliki Zeleni. In vi ste suženj, ki ga bodo uporabili za njihovo eliminacijo. Čaka vas okroglih 50 (petdeset) misij in troje različni tipi udeležbe v njih. Nekatere bodo na las podobne igranju Cyberije, v drugih se boste spominjali lekcij iz TIE Fighterja, zadnje vas bodo v prvi osebi popeljale po hodnikih vesoljskih postaj in drugih poslopij. Čaka vas še več kot celo uro filmskih animacij, kaj več pa še ne vemo. Kdaj? Hm, no, to tudi še ne vemo, ampak do konca leta zagotovo. Ali pa tudi ne.

Igra brez imena

Programerji Intelligent Gamesa izdelujejo za Mindscape novo 3D akcijsko pustolovščino. Avtorji so ji sicer najprej nadeli ime Raptor (v latinščini pomeni Raptor lopov), vendar pa bodo ime verjetno



spremenili, saj je Apogee na tržišče že pred nekaj časa poslal igro z istim imenom. Igra bo sicer akcijskega značaja, vendar pa jo njeni izdelovalci zaradi mnogih ugank, ki vam bodo otežkočale življenje, radi primerjajo z Mystom. Na poti se boste srečevali z raznimi mističnimi bitji, seveda pa tudi s sebi podobnimi ... tatiči. Zadeva bo tekla v visoki ločljivosti, na 486/66 z 8 do 10 slik na sekundo, na Pentiumu pa boste videli celo 12 do 15 slik. Razen če ste slepi. Pravijo še, da neimenovane pustolovščine raje ne pričakujte pred božičem. Katerim božičem?

Scroll

Tudi tole prikupno avanturico izdelujejo pri Millenniumu. Igralec bo postavljen v Aleksandrijo, glavno mesto Egipta in domovanje slavne knjižnice velikanke. Eno najbolj fascinantnih mest na svetu, ki že od nekdaj privlači zgodovinarje in arheologe iz vsega sveta. Tu je doma tudi ena največjih skrivnosti. Nekakšna magija, ki bi lahko v napačnih rokah pomenila hudo nevarnost za prebivalce tega mesta. In potem pridete na vrsto vi.



Bla bla bla... igrate lahko v treh različnih vlogah, točneje v treh poklicih. Od tega je odvisno tudi reševanje igre, saj se vsaj raziskovalec poda na pot s svojim znanjem in krivimi nogami. CD verzija v visoki ločljivosti bo na voljo konec julija letos.

Chewy, Escape from F5

Blue Byte se očitno pridružuje celemu tropu založnikov, ki svojim igram dajejo nadvse trapasta imena. Grafična avantura, polna humorja in odštekanih vesoljčkov, lepa ozadja in totalno premaknjen zaplet



(dediščina Mr. Vudrula and Šnibla of Azimuta), naj bi Blue Byte-u prinesli slavo tudi na področju avantur. Razvoj tetega špila je še čisto na samem začetku, tako da vam



več kot totih vrstic nenisem napisati. Počakajte do jeseni, ko ga bomo požeeli in vam ga servirali.

The Shadow of the Empire

165 000 prodanih kopij iz serije Battle Isle je šefe Modro Bitnikov prepričalo, da so ukazali izdelavo še



tretjega nadaljevanja. Storija se dogaja dvajset let po Titan's Legacy (BI2), ko se vrne sam Cesar, ki pa ni



sam. V roke ti porinejo generalsko palico imperialne vojske z nalogo, da osvojiš Chronos. Novosti: zelo kompleksen scenarij, dobra muzika, nova orožja, nov sistem komandiranja, izboljšane animirane sekvence spopadov in še cel kup cukrčkov. Samo za Okna in CD-ROM. Ob Božiči.

Albion

Pleme Keltov ubeži v njihovo deželo iz sanj, ki je v resnici planet Albion, poseljen s primitivnimi bitji. Dvatisoč let se na Albionu bohoti



mir in blagostanje. Potem pa pridejo mu civilizacija, ki se je izgubila v pohlepu za tehnološkim prestižem. Keltje se zopet soočijo z zlom, ki so mu enkrat že ubežali. Avtorji so se potrudili in v igro vnesli mnogo elementov, ki nas bodo držali v napetosti do samega konca: 2D izometričen pogled, igranje v "doom" stilu (v prvi osebi), bogatstvo pokrajine, bitij in ugank, do šest igralcev hkrati, avtomatičen izris prehojene poti in kar je najvažneje... napeto in zapeljivo zgodbo. Na vaših mizah enkrat jeseni, skupaj s svežimi gobami.

Extractors

Zakaj bi pa to pisal, če sem pa nekoč že opisal na las podobno igro The Diggers? (Kaj me briga! Napiši še to napoved. To je druga igra, čeprav so jo prav tako izdelali pri Millenniumu. Navsezadnje se dogaja na planetu Zarg, kjer so hudobni Quarriji napadli in praktično iztrebili raso Flinarijev. Sedaj bo potrebno v vlogi hudobnežev iznajti profitabilen način kopanja rude na planetu. Vendar pa bo to brez super stroja, kakršnega so iznašli Flinariji pred dolgimi leti, zelo težko. Zato so Quarriji na pomoč poklicali prostovoljne kopače - rudarje, ki bodo na vseh dvajsetih lebdečih planetih izklopili skrite generatorje. Tako se bo energijski ščit



ugasnil in pot do čudežnega strojčka bo prosta. Pove dati bi moral tudi to, da bo na voljo 25 različnih stopenj, na vsaki pa 70 zanimivih lokacij. Igra bo tekla s pomočjo male srebrne plošče in bo naprodaj od 9. junija letos (po še cel naslov The Hanging Worlds of Zarg si pozabil napisati... op. ur. za i.)

Silverload

Tudi to igro je naredil Millennium, izdana pa naj bi bila v sredini meseca julija letos. Postavljeni boste v leto 1800, ko boste kot zablodeli raziskovalec prišli v nekakšno mesto duhov, ki so ga opustošili kavboji ob preganjanju zločekotev. Seveda si v mesto ne boste preveč želeli, pa vendar je ponujena nagrada preveč mamljiva. Igra ni ne tič ne miš, saj je na prvi pogled nekakšna mešanka Freddy Pharkasa in Mad Dog McReeja.



MORTAL KOMBAT 3

Rdeči aktober 1995

Medtem ko se kri v Mortal Kombetu 2 še kar veselo preliva, nam iz zavoda za transfuzijo krvi (Midway & Sculptured Software) sporočajo, da bo naslednje akcija stekla že letošnjega oktobra. Mortal Kombat 3 za PC-jev cede in konzole nastaja s polno paro. O tem ni dvoma.



Druščina mesarjev se ba malenkostno spremenila. Kano in Sonya, v dvojki ujetnika Shan Khana, se vračata med bojevnike. Namesto Reptila in Scorpiona prihajata Sektor in Cyrax, robotski nindži, ki pošiljata rakete in drug morilski hardver. Sheeva, ki se je priključila veseli bratovščini, je sorodnica Gora (štiri roke press). Night Wolf pa ni volkodlak, ampak Indijanec.



Jax je preživel majhno operacijo, njegove roke in pesti bodo odslej železne. Tu so še novi borci Stryker, Sindel in Cabal. Nove osebe, nove spretnosti in na vaše veliko veselje novi fatalni ritualt.

Kombat se po dolgem in nepomembnem zapletu seli nazaj na Zemljo, v današnji čas. O tem,

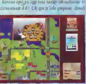


kdo koga kako zakaj vabi na pretep, boste zagotovo imeli priložnosti izvedeti, poglejmo si raje kakšne novosti bodo deležni igralci.

Grafično animacijske lastnosti bodo, tako pravijo, bo v MK3 še nekoliko bolj izpiljene. Pet tipk in njihove kombinacija ter zaporedja, s katerimi smo obvladovali svoje gibe v drugem delu bodo dobile še šesto, ki bo pomenila hitrejše izvajanje akcij. MK3 ne bo pozabil na skrivne kode in goljufije. Kja pa, še več jih bo! Fatalityjn, s katerim ste svojega nasprotnika razstavili na vam najljubši način, se pridružuje animality. Saj ni težko uganiti, za kaj gre, mar ne?

The Great Rally (Dr. Drago)

Končno spet en špil brez nasilja (demoliranje in razčetverejanje d d). Cilj igre je želo preprost: doseči



je treba čim prej kraj v Evropi. V bistvu je zadeva podobna na vso moč raztegnjenemu Monopoliju. Obil ico enciklopedičnih podatkov, slik in kvizov daje igri pečat edutainmeta. Več kot 40 držav in 100 mest primernost za vso družino in vse starosti in stalno tekmovanje z ostalimi igralci: to je recept, ki diši po uspehu. The Great Rally bo kmalu na voljo za Okna in CD-ROM.

Pleme Tribal

Ocean je pred kratkim zbral novo moštvo programerjev imenovan Tribal Team. Skupina programerjev in scenaristov se bo tako v naslednjih mesecih (...

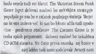


letih) ukvarjala z risanjem raznih ladjic, robotkov in ostalih reči, ki jih bodo igralci nato veselo razbijali in razstreljevali. Že v bližnji prihodnosti lahko od njih pričakujemo prve tri izdelke. Žal se avtorji še niso povsem opredelili, kakšne igre sploh izdelujejo, tako da o bodočih hitih (???) vemo le malo.

Že okoli



božiča (letos) se bo na policah znašel Dominion, vendar le verzija za PC CD-ROM, medtem ko bodo konzolaši morali na zabavo počakati še kak mesec. Za ostale igre predvidevajo programerji hkraten izid za PC in konzole. Ljubitelji avantur bodo gotovo nestrpno čakali prihod igre The Magic Game (delovni naslov). Izbirali boste lahko med petimi karakterji, nato pa vas bo pot vodila skozi skrivnostne pokrajine daleč daleč ... nekam. Na poti vas bo spremljal kup orožja, kar nam da vedeti, da je bodo veseli tudi vsi klavci. The Victorian Steam Punk Game (spet delovni naslov) bo nekakšna strategija, popeljala pa nas bo v začetek prejšnjega stoletja. Verjetno še ena zadeva več, ki nas bo hkrati učila tudi zgodovine – predvsem otočanov. The Cartoon Game (a je treba sploh pripomniti ... delovni naslov) bo nekakšna CD-ROM risanka. Ne čisto prava risanka, saj boste v njej lahko tudi sami sodelovali. Avtorji nam niso dali videti več



kot le nekaj ozadij (ker pač več se niso narisali), obljubljajo pa pravo malo veliko-noro zadevo, ki bo navdušila predvsem reševalce lahkih, malce težjih in seveda tudi precej težjih ugank. Dr Bramovci pa bodo morali počakati do izida do prihodnjega božiča, torej dobro leto in pol. Mimogrede, napovedan je tudi izid igre Global Domination, o kateri bomo gotovo še kaj več slišali v prihodnje, izšla pa naj bi štirinajstega julija 1997 (pet minut čez deseto).

Zakaj sploh Tribal Team? Ne pozabite, da je Ocean še do pred kratkim napovedoval izide slabih arkad, ki pa nato niso izšle v predvidenem času. Sedaj so zbrali skupino sposobnežev, ki naj bi temu napravila konec. Igre bodo odslej bolj kvalitetne, izhajale naj bi ob predvidenem času, res pa je, da so si fantje (in dekleta!) vzeli kar precej časa. Tako bomo nekatere igre mogoče igrali že na ED-VROOMu.

Earthworm Jim

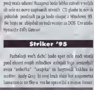
Ali vam ime Shiny Entertainment kaj pove? Nič??? Kaj pa igri The Lion King in Aladdin? Davu Perryu in njegovim fantom je bilo dovolj Disneyeve zlate verige in so raje šli na svoje. In scmarili noro igro. Z deževnikom v glavni vlogi. Segovci in nintendovci so jo kupili že ob božiču (in se privoščljivo smejali PC-



jevcem), sedaj, ko je igra hitonski hit postala, pa imperij vrača udarec! Pecejevci bodo lahko uživali v večjih ali celo na novo napisanih nivojih, CD glasbi in novih pištolah, prodajali pa ga bodo skupaj z Windows 95. Ne bojte se, obljubili so tudi verzijo za DOS. Čas izida: vprašajte Billa Gatesa!

Striker '95

Fuzbalerji vseh dežel bodo spet cele noči viseli pred ekrani svojih mlinčkov, nabijali fogo, sestavljali svoja "nebeška", "sanjska" in bogtivedi kakšna še moštva. Andy Gray, ki svoj kruh služi kot nogometni komentator na Sky-u, vas bo spremljal s svojim žametnim glasom, medtem ko se boste garbali po terenu za kapčkom skup-zašitega usnja. Ekstatične množice bodo menda vzklikale in padavale u žvaliment. Mi tudi. Bakrat junija. Če bo Bob dal.



Jet Ski Rage

San Francisco bližnja prihodnost. Dobro organizirana banda kriminalcev na vodnih skuterjih krade sladolede in podira peščene gradove na plažah Njihovi jekleni konjički oziroma delfinčki so oboroženi z arzenalom ki sega od buzdovanov do min in raket Vaša



naloga bo da nasilneže spravite k pameti ali pa jih vsaj ubijete (mogoče pa je to eno in isto) Celotna igra je 3D pri dizajnu pa je sodeloval gospod Silicon Graphics kar se seveda nujno omeni JSR bomo lahko igrali tudi v skupinah prek mrežnih povezav ter celo prek interneta izšla pa bo konec maja na CD ju za PC in Maca Pri Velocity softwaru so tako navdušeni nad prepričljivostjo igre da opozarjajo celo na možnost morske bolezeni zaradi igranja Uf!

Brain Dead 13

Interaktivna risanka je skupno ime za večino tistega pod čemer je podpisan Ready Soft. Spomnimo se: Space Ace Dragon s Lair Seveda Ready Soft (razen kasnejših izjem npr Guy Spy) ni počel ničesar drugega kot da je več kot desetletje stare hite iz laserskih igralnih avtomatov ponudil hišnemu računalničarju CD-ROM kot standardni kos opreme hišnih PC-jev pomeni preporod interaktivnih risank in Brain Dead 13 ga želi dostojno naznaniti BD 13 je show smešnih pošasti v gradu Nera Neurotisa doktorja z zlobnimi načrti Kot pri Dragon s Lairu bo to igra z delno svobodo izvajanja premikov tako da lahko upamo le na čim boljšo risanko kar pa nam zagotavlja kar nekaj imen ki imajo v svojem dosjeju zapisano sodelovanje v znanih filmskih projektih BD 13 bo na voljo lastnikom Maca PC ja in 3DO-ja. Ne bo na disketah

Brutal

Ste naveličani mišičastih razbijačev v Street Fighteju ali Mortal Kombatu? Da vse skupaj lahko izgleda tudi drugače Denimo da se spoprimeta zajček Dolgoušček in škrat Kuzma Brez skrbi pojavi imata vsaj toliko stila kot Reptile in Kung Lao le da sta mnogo bolj zabavna Za zabavo bo poskrbel Gametek vaš cilj pa bo premagati vse nasprotnike osvojiti črni pas nagrade pa boste deležni iz rok velikega Dali Lame

Deadline

Za vse ki bi bili radi agenti tajne organizacije je Milleniumov Deadline nadvse obetajoč naslov Po svetu mrgoli teroristov ki jim boste morali izprašiti zadnjice ne podoben način kot ste svetili marsovčkom v igri UFO. Torej bo v ospredju taktika pa ne le v akcijah ampak tudi v dogovarjanju ultimatih in podobnih diplomatskih potezah Čaka vas dvajset nalog v različnih okoljih kot so središče velemesta mednarodno letališče in industrijska cona

Raven

Se spomnite igre Defender of the Crown? Device Orleanske? Lepih princesk? Srednji vek se vrača na vaše monitorje z igro Raven nove založniške hiše Tel





star Petindvajset scenarijev bo vodilo vaše podvige kjer se bo kradlo zemljo ter osvajalo gradove in princese pri tem pa bodo glavno vlogo igrali konjeniki lokostrelci katapulti in ostale zverde srednjeveških spopadov

LOST

Je Eden eden ali sta dva?

Vsaki pošteni knjigi pride najprej na vrsto uvod To je preprost izum ki sicer še ni patentiran je pa namenjen paranju živcev cenjenih bralcev Taisti bralci pa so cenjeni le zato ker knjige kupujejo Ali pa si jih izposojajo v knjižnici. E potem pa že niso več cenjeni In kako je s članki v revijah? Recimo da uvoda v tem tekstu sploh ne bi potrebovali V bistvu je popolnoma nepotreben celoten članek (Revija? Življenje? Preveč govorim? Pišem?) Kaj pa če bi recenzijo spisal takole:

- pustolovščina
- zvok dober
- animacije odlične
- vse ostalo OK
- kupite!

Problem je v tem da se potem (včasih šele čez nekaj generacij) najdejo bolj zahtevni ljudje ki smisel življenja iščejo ob pol petih popoldan na modrem avtobusu ki pelje nekam proti vzhodu Dovolj žalostno Školjka

GOSPOD DINO, PRIJATELJI IN PRIJATELJICE

Beseda "eden" (izg. idn) pomeni v jeziku podalpskih človečnjakov raj Problem taistih ljudi je predvsem v tem da raja še zdaleč niso našli Vendar ga bolj ali manj uspešno iščejo Žal pa pri iskanju vedno naletijo na isti problem Nikakor namreč ne morejo ugotoviti kaj sploh iščejo In tako skupaj z vsem ostalim človeštvom brezglavo tavajo naokoli in v prostem času igrajo igre Edino pametno



Ali si pričal vašiji igranja na alpski rog? "Niko" "In glej, da za baš fovdal bel listi v Zukčo lamia!"

Te iste igre so v zadnjem času postale presneto dobre Če vprašate mene vam povem (Niste me vprašali!? Vseeno bom povedal!) da je Lost Eden izdelek tako visoke kakovosti da lahko popolnoma mirno rečem da je Steven Spielberg s svojim Jurrasic Parkom (in zelo velikim kapitalom) napravil pravo packarijo Igra in film sta primerljiva predvsem zaradi svoje zgodbe v obeh pa glavno vlogo igrajo davno izumrle velikanske živali (pošasti???) dinozavri

DEBATA O ŠTIRINAJSTIH URAH IGRANJA

Včasih se zgodi da človek dobi čisto po naključju v roke odlično igro pa se tega sploh ne zaveda Tako škatlo te igre dvakrat obrnil naokoli si rekel "No ja bo že" še dvakrat vdihnil (in izdihnil - to je pomembno) nato pa odšel iz uredništva Kam sem odšel vas ne briga Potem pa se je gospod (S tem mislim nase!) (Kako zakaj?) čez nekaj ur vrnil in igro inštaliral na najbolj izmučen računalnik ki ga firma premore In zgodilo se je da me niso spravili z računalnika celih štirinajst ur! Ja igra je res nora, v pravem pomenu besedne zveze Obstaja pa še drug pomen besedne zveze "nora igra" Igrajte na CD enoti z enojno hitrostjo prenosa podatkov pa boste videli kaj mislim

PRIPOROCENUS KONFIGUZAURUS

Na kratko Proizvajalci so igro opremili z majhno nalepkico na kateri jasno piše da je zahtevana konfiguracija 486/33 CD pogon z enojno hitrostjo in 4 MB RAMa. Lahko tudi brez disketarja miške mačke račke oken in Oken

Sicer se popolnoma strinjam (z nikomer) ki je rekel (čeprav sploh ni) da quad CD razvpitega Primoža G ni nujno potreben kos opreme (razen če bi radi videli animacije za katere ste pošteno plačali v celoti in brez zamika slike ja?? ...ob kako ste za brevni) ampak je pa fino če igrate na čem podobnem Je imel ta (se pravi prejšnji) odstavek preveč vrinjenih stavkov (takšnih)?

Končno pride na vrsto še konfiguracija ki jo priporočam jaz osebno 486/66 8 MB spomina 16 bitna zvočna kartica, glodalec že omenjeni CD pogon s četverno hitrostjo in optimizirani datoteki config.sys in autoexec.bat



Me na zanima ali sta za aladinizem izjeta! To je Gdamser in to so pijače plodel

Čeprav glasbena kartica ni obvezna saj lahko v igri spremljate napise tudi/le na zaslonu (na voljo imate celo tri jezike) pa se s pomočjo zvoka v igro precej bolj vživite Kaj ni tako vedno? OK, ampak tokrat pa igra zares preveč izgubi Kako bi naprimer izgledal Mortal Kombat v smrtni tišini? Kljub temu da sta glasbena podlaga in govor ustvarjena vrhunsko pa vsem lastnikom zvočnih priboljškov iz srca priporočam da imajo vklopljen tudi tekst na ekranu saj mnogih narečij skorajda ni moč razumeti. Pa smo tam.

IS HE THE ONE? YES, HE IS THE ONE!

Ste igrali igro Dune? Ja to je igra v kateri morate organizirati domačine planeta Arakis v boju proti sovražnim Harkonenom To je hkrati tudi igra narejena po filmu film pa je bil "kao" narejen po knjigah Ampak tisti ki smo se prebili skozi nekaj sto (je kdo rekel tisoč?) strani nakladanja Herberta Franka (tisti, ki se niste verjemite mi da je tole moje nakladanje pravi



EDEN

maĉji kašelj proti Franku pa ne mislim po kvaliteti vemo da se je iskanje začimb končalo že po nekaj straneh ene od knjig ki so mimogrede zelo obsezne Zato pa so se v igri pojavili oekakšni Ordosi o katerih Herbert ni nič vedel

RAZLAGA

Tyrano je precej velik dinozaver kiscece rdeče barve Hkrati je tudi zelo pozrešen, saj v enem dnevu mimogrede pobrusta približno toliko kot povprecen človek v celem letu če je ta človek Afričan pa v celem življenju.

Zgodbi o puščavskem planetu Arakis in zemlji v obdobju jure si na prvi pogled nista prav hudo podobni medtem ko sta si igri prav neverjetno Tako bi se mi skoraj zapisalo da je Dune predhodnica igre Lost eden No ja saj so konec koncev obe igri sprogramirali programerji Cryo Očitno podobni so grafični prehodi iz slike na sliko pogovarjanje z osebami in celo animacije pa čeprav je imel Dune okrogli dve Lost Eden pa se ponaša vsaj s stotimi. Ce ste sto na uro pikolovec (kot sem sam) pa boste našli nekaj podrobnosti tudi v igri Pojdi po tega in tega zgradi to in to organiziraj onn in ooo in seveda slavni stavek. "Je to on? On ki smo ga tako dolgo čakali?"

ZDAJ PA PO VRSTI, KOT SO HISE V.... TRSKI?

Moram reči da so me tokrat Francozi potegnili za nos Ne bom rekel da so me nafrancozili ker ni ravno smiselno ampak zadeva je kar resna Mislil sem



namreč da si znajo samo Cocktelovci izmisliti dobro zgodbo in po njej narediti še bolj dobro igro Očitno temu ni tako Cryo si je sicer izmislil butasto zgodbo po njej pa je naredil odlično igro ki se zaplete še preden se zares zaplete in se ne razplete še davno po razpletu Kaj spet ni jasno?

Adam (seveda je Adam saj smo v raju!) se davnega leta gospodovega znajde na določenem mestu znotraj očetove palače Seveda se je verjetno po njej potepal že prej ampak tega dela ne vidimo Potem pride na vrsto prva omejitev Izhoda ni! Pa ne v DOS ampak iz palače Najprej vas pot pelje h kralju ki je mimogrede Adamov oče Od njega in njegovega zvestega pomočnika izveste da je sosednje mesto opustošil veliki Tyrano



Kdo je kriv za to moje? Zakleném vse imam in telefonsko!

Velikaoskih T Rexov torej ne more ustaviti nihče drug kot ostali dinozavri Vendar tako zlahka ne bo šlo saj so dinoti razkropljeni naokoli z ljudmi se od zadnjih prepirov (nebote jih je zanetil vaš stari oče) ne marajo preveč enr brez drugih pa so popolnoma nemočni Vam bo uspelo združiti sile dinozavrov in ljudi? Boste našli vseh šest delov magične kocke ki budobnega pošastkota zdrobi v prah? Seveda saj bo v naslednji številki Magazina celotna rešitev igre



Francoska najmočja izvedba takafje.

Pravzaprav se kar samo od sebe zastavlja vprašanje zakaj so ljudje brez dinozavrov nemočni? In obratno Vprašanje se zastavlja samo od sebe Odgovor je butast. Dinozavri so v igri upodobljeni kot nekakšni begri, tovorni jaki vlačilci gradbeni inženirji, avtobusne postaje in vse ostalo hkrati Tako skupinsko gradijo ogromne utrdbe v katerih so potem varno skriti pred napadi krvoločnih dinozavrov Ljudje so pa bolj statisti če slučajno koga zanima Spet nikogar? Kljub temu so statisti.

Zanimiva je tudi organizacija dinozavrov Brontozavri naprimer so klasicen primer fizikalcev Brez ugovora prenašajo velikanske dele zgradb na svojih hrbtih za nameček pa jih potem še zlagajo Triceratopsi so pravi intelektualci Vedno pridejo ko je delo že skoraj končano ko so utrdbe že praktično sezidane nato pa predlagajo nekaj malih popravkov in glej ga zlomka iz lesenih kolib v nekaj minutah zrasejo prave palače velikanke alias Empire state building Mali navihani (tri metre visoki plenilci z dvajset centimetrskimi zobmi Sabonis go home!) raptorji so veseli kakršnekoli podkupnine samo da je le-ta zlato! In hop po napadalcih Če jih preženejo ste lahko veseli. Če ne.

NEKDO JE VPRASAL KAKSEN JE MENI

Kakšen meni? Aha to je tisto, kar je ponavadi nekje na vrhu zaslona pa save pa load pa tako naprej ja ja že vem Tukaj je dovolj da kliknete nase (spet je to na vrhu ekrana) in že se pojavi celoten menu Če ste zamudili kak pogovor ga lahko tod mirno pogledate še enkrat Tudi snemanje pozicij in vse ostalo je prisotno Torej klik na glavnega junaka ki je čisto mimogrede neuporaben kot šestkrat prefuknjan kondom V celi igri se Adam sploh ne oglasi In vi stojite za njim? Sram vas bodi!

Ostala druščina ki se z vami podi naokoli je precej bolj inteligentna Kadarkoli jih lahko karkoli povprašate in če bodo le znali, vam bodo rade volje pomagali Verjemite ko jih najbolj potrebujete ne vedo popolnoma nič. Pa nič Nič

Igro so nam posodili pri podjetju ITA Plus Trubarjeva 14 Ljubljana

Format	PC CD-ROM
Zvrst	pustolovščina
Založnik	Virgin / Cryo
SKUPAJ	91
	90 · 93 · 87

JAKA TERPINC

NERVES OF STEEL

BOOM ZA ODEŠANJE

Da ne bo nesporazuma: opis igre Nerves of Steel je posvečen predvsem temu, da cenjenemu bralstvu Megazina sporočimo, kako brezvezna bedna skratka, kako goveja je. Goveja igra pa je tem bolj goveja, maoj ko je goveja založniška hiša, ki se ob njej podpisuje. In ta se imenuje Merit Studios, skratka hiša z ugledom in razgledom.

Igra lahko pritegne le najbolj paranoične borce za ideale Združenih držav, ki v imenu svojih ognjišč ne bi smeli zavrniti odgovorne naloge, pred katero jih postavlja. Na daljnem vzhodu se je zarbobotil imperialistični kult osvajanja sveta, ki bo zdaj zdaj krenil nad vse svobodne celine in spravil svetovno prebivalstvo pod eno komando. Vi, najboljši izmed najboljših, ste se pritihotapili v skrivne rove sovragovega centra, da bi mu kako zagodli, vendar vas je nekdo izdal in sedaj boste, čeprav neradi, morali pobiti še za kak milijon vojske več kot ste ju nameravali. Tipkovnica je definirana zelo juzer frendli, oziroma točno tako kot pri Doomu. Prav tako so orožja zelo sistematično pobrana iz omenjenega postavljalca standardov, za povrh pa imate na voljo tudi bombe. Vržete jih s pritiskom na G, vendar je to nek posebeo met, ki ga vojskovalna tehnika do leta 1995 še ni odkrila, ali pa je stroga tajnost. Bombe se namreč ne menijo za težnost in letijo popolnoma vodoravno nad tlemi, dokler ne zadanejo. NOS je igra, ki se ne naslanja na zidove. Ko boste prvič uporabili bočno pomikanje, vas bo presenetil bonton vašega soldata, ki se ustavi vsaj nekaj metrov pred zidom in noče dlje. Po drugi strani pa boste morali ves čas prodirati skozi neke zidove in zavese in ko se vam zatakne, torej, ko ne veste, kam naprej, je najbolje da se sprehodite ob vseh stenah in ni vrag, da ne boste padli skozi eno izmed njih.





Nesreča, ker imate sprva pri roki le revolver, je kratkotrajna. Kmalu vam bo kak stražar, ki prav ganljivo spominja na Loleka iz tiste poljske risanke, ob svojem truplu pustil šnajper. Na daleč se ne strelja nič slabše kot od blizu, problem je le, če je sovražnik preblizu. Takrat ponavadi kljub zajetnim pošiljkam svinca noče in noče pasti, pa najsibo to le visokorasli, zahrbtični biznismen s pištolo. Nasploh so liki v tej igri prav nenavadno raztegnjeni v višino, še posebej ker se igra dogaja na orientu in ne v Črni Gori.

Ena od stvari, ki jo NOS vsebuje, a bi jo sicer raje videl v kakem bolj igralnem klonu Dooma, je možnost razbiti skoraj vse predmete, ki krasijo ogabno pisano pokrajino: računalnike, luči, aparature in še kak kos krame.

Za Merit Studios nasvet, naj tokrat v svojem in v imenu publike pobriše prvi dve črki v svojem nazivu, vam pa - brez jeklenih živcev ostanite raje pri Wolfensteinu.

Format	PC, PC CD-ROM
Zvrst	klon Dooma
Založnik	Merit Studios
SKUPAJ	19

22 | 53 | 16

JAKA TERPINC

TUBE

VESELI (VESOLJSKI) TOBOGAN

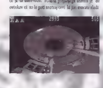
Ali lahko igro, ki kljub upanju in pokošojam na disku noče zasesti več kot dva mega, sploh jemljemo resno? Če vam ni uspelo, ste človek brez predsodkov oziroma na dobri poti, da postanete svetnik.

In kaj se skriva v teh ušivih dveh megabajtih? Ljubiteljí ekstremnih športov, tole bo nekaj za vas. V neki prihodnosti bodo dirke po neskončnem vesoljskem roru tako popularne, da so morali računalniško simulacijo tega lepega, a nevarnega športa izdelati kar stoletje prej.

Prednik Tube je zagotovo speedway, pri obojih se vrtimo v krogu, le osi vrtenja so nekoliko spremenjene. Vesoljska cev teče v smeri vašega nosu, vendar le če je ta naravnost. Poanta prejšnjega stavka je, da ovinkov ni, so le poti znotraj cevi, ki jim morate slediti, če hočete ostati pri polni hitrosti. Torej todčkate po steni cevi. Ker pa ni zabave, če ni tveganja, je za slednje poskrbljeno tako, da v cevi niste sami. Smetilci in ovire vas zadržujejo, poškodujejo ali pa streljajo na vas in vi na njih. Zato to ni le dirka, temveč tudi spopad. Izstrelke, ki se s pobiranjem dodatkov krepijo in prijo dopolnjujejo še rakete, s katerimi podžgemo, ko je ozbolj vroče, situacija se v trenutku ohladi. Vaša ladja prenese svojih nekaj prask in udarcev, potem pa se kot vsaka minljiva stvar razleti na koščke. Problem je le, da nikjer ne piše, kako ranjeno je naše srce, simbol življenja, katere imamo le tri. Tako se moramo zanašati na izvenčutne zaznave. Boljkot življenja pa mineva čas. Če se iztečе pred koncem nivoja, kar je zelo verjeten dogodek, je igre konec.

Tube nima težavnostnih stopenj. Nasploh so možnosti nastavitev psihiatričen primer omejenosti. Izbirate lahko le igro za enega ali dva igralca in nič več. No, tale opcija za dva igralca je kar zanimiva. Zaslon se razpolovi in vsak igralec tekmuje v svojem tunelu.

Kratka, a zabavna igrica ne prinaša revolucije, dokazuje pa, da tudi skromno lahko prinese kar nekaj veselja. Založnik nikjer v igri ni obešen na veliki zvon, razen nekaj reklamnih panojev za Magic Carpet, Bullfrog in PC Games kar tako. Tudi prav. Glavno je, da se zabavamo.



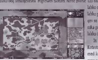


Format	PC
Zvrst	arkadna igra
Založnik	Bullfrog
SKUPAJ	73

76 | 72 | 74

The Pure WarGame
Death From Above

Videl sem že zelo ostudne igre, celo neverjetno ostudne igre. Prave pravcate spačke. Ampak enkrat pa človeku zadeva zraste preko glave in potem je joooooooj! Pravkar je joooooooj. Igra na prvi pogled sploh ne izgleda tako napačna. Celo nasprotno. Človek bi rekel, da je v roke dobil dobro igro. Pa temu žal ni tako. Pozdravil nas bo uvodni menu, iz zvočnikov pa se sliši zelo dober zvok. Celo neverjetno dober. Morda je edino čudno to, da je glasba nekako bolj srednjeveška. Pogrešam namreč razne stare Lili Marlen in podobno. Ampak naj bo, to strateški igri pač lahko oprostimo. Izbira med osmimi scenariji je tudi v redu, lahko pa se igrate v vlogi sil osi ali zaveznikov. Večina scenarijev se odvija v srednji ali vzhodni Evropi, lastnega urejevalnika pa nimate na voljo. Ko ste igranja z računalnikom siti, lahko igrate tudi v dvoje.



In sedaj igra. Največja zabava. Poslednja meja. Schvitz. Katastrofa. Celoten teren je sestavljen iz kakih štirih barv, med katerimi najpogosteje ugledate umazano rjavo, umazano zeleno, nekaj malega je tudi modre, ostalo pa je črno. Veliko pikic na kupu predstavlja mesto, nekaj manj pikic na kupu pa vasico. Polja so sestavljena iz nekaj rjavih črtic, trava je zelena površina, rjava barva pa lahko predstavlja ceste, že omenjena polja ali pa gore. Ta ni kakšne posebne izbire, tako pač je. Vojaške enote ponazarjajo majceni kvadratki, bele ali kakšne drugačne barve, odvisno od izbrane nacionalnosti. Na teh kvadratkih boste ugledali sličice raznih pešakov, tankov, kamiončkov in topov. Sicer so sličice prav nagnusne, ampak s ostrim očesom sem jih uspešno dešifriral. Edino kar mi dolgo ni šlo v račun, je bil indijanski šotor. Vmesno postajališče katere od enot? Majcena utrdba? Izgubljeni rdečekožci? Ne, to je le neka čudna vrsta pehadije, ki se od klasične razlikuje le po sličici in moči (kamperji so namreč se bolj nesposobni). Seveda že naslov igre (tisti drugi del, Death From Above) pove, da bomo razpolagali tudi s padalci. Problem je ponavadi v tem, da jih je zelo težko priklicati, še težje uporabiti, povrh vsega pa so še nesposobni.

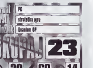
Čista packarija: še huje, kot virus





Potem pride na vrsto premikanje enot. Preglednost je enaka ničli, tako da vam ni nikoli jasno, katere enote ste že premaknili in katerih še ne. Poleg tega se včasih enota le malce premakne, drugič pa samodejno napade, čeprav ji to sploh ni bilo ukazano. Preden iz nepreglednega menuja razberete kaj sploh hočejo od vas, že desetkrat obupate, saj so komande nelogične, poleg tega pa je njihovo izvajanje zelo dolgo. Ko se pride do poteze računalnik, se prava muka šele dobro začne. Za eno potezo (premik cca. 50 enot) potrebuje pol ure. Poleg tega morate vsak premik njegove enote ali njen napad potrditi s pritiskom na ikono za nadaljevanje, torej ne morete v tem času niti v miru pojesti. Dobesedno grozljivo.

Res bi se lahko programerji vsaj malo bolj potrudili in za odtenek izboljšali grafiko. Zvok je, kot sem že omenil, čisto na nivoju, celo efekti so dobri, čeprav streljanje iz pušk in topov zveni enako. Če bi popravili še preglednost nad enotami in zbrisali 20 nepomembnih ikon, bi bila igra lahko celo zelo dobra, naprimer na ravni Front Lines. Potem bi bilo pa vse skupaj malce drugače. Tako pa.



DALIBOR M. JOVANOVIĆ

Psycho Pinball

Simulacije fliperjev so očitno pri založnikih postale vroča zadeva. Le kaj ne bi, saj se ni treba mučiti z odbitimi scenariji (leta 2231 je na Zemlji zavladala pooorela avtomobilska guma...). Igralcem ni treba igrati pod čudaškimi imeni (Blutogipfeld Sturmklaperton Cx2, Barakoodus Interpolaris...), programerji pa se lahko skoncentrirajo na golo tehnologijo drsenja ekrana, zabavnost in glasbo. Kar se zadnjih treh reči tiče, Psycho Pinball ne prinaša bistvenih novosti. Mastil[illegible] p[illegible] je sicer dobro [illegible] tabla ravno zaradi tega včasih nepregledna. Šele Tilt, ki nastaja pod okriljem Virgina, naj bi končno nudil pravi tri-de pogled.

Psycho Pinball ima v lasti štiri table: The Abyss, Wild West, Trick or Treat in Psycho, iz katere lahko med igro skačete na enega od ostalih treh satelitskih fliperjev. Ej, pa to še ni vse! V vsakem je še cel kup podiger, nadiger, zaiger in ostalih -iger. Doza Psycho ta v krvi se ti tako počasi veča in ko si končno priznaš, da si Psycho-odvisnik, je že prepozno in ti dr. hRopot ti ne more več pomagati.

Psihotični fliper pa seveda ni brez temnih strani. Po dolgem celonočnem razgovoru z njim mi je počasi nizal svoje travme iz mladosti, pa tudi take vsakdanje. Na začetku so mu besede šle kar nekam težko iz SoundBlasterja, kasneje pa se mu je odprlo. Morda je pomagala hRopotova demonstracija sile na sosednjem monitorju, kdo ve... Najbolj ga tišči preglednost med premikanjem ekrana, nekje ob enih zjutraj je priznal, da je v srednji šoli večinoma šprical balistiko (gibanje kroglice in nenormalni koti odboja potrjujejo njegov izkaz - strokovno mnenje dr. hRopota). Psiho bi si želel še več obrazov, saj obstaja resna nevarnost, da se igralci, naspidirani do konca, naveličajo enih in istih fac in čisto pooorijo. V kaosu in hrupu, ki bo najverjetneje nastal, ne bo nihče slišal glasbene spremljave, nikomur ne bo mar možnosti raznoraznih nastavitev od hitrosti, števila kroglic, količine padavin na kvadratni meter, nagiba tople fronte in seveda rezolucije ne resolucie, šit, hm, ločljivosti in še par duhovnih dobrin.

Za konec še pokukajmo (ali slišim smeh v zadnji vrsti?) v vse štiri profile gospoda Psihopata (ali shizofreoika): 1. The Abyss: dogajanje se dogaja in odvija na sledečih dogodkih (sedaj nastopa "uradnik" sem namreč razcepljena osebnost (Dali i ti Dali? op. dr. hRopot)): čimvečkrat je treba, to je potrebno simulirano jekleno kroglico z udarjanjem po odbojnikih poslati v posebne utore ali luknje in udrihati po posebnih gumbih, kar prinaša igralcu točke, bonuse in posebne igrice. Dogajanje se intenzivno odvija globoko pod morjem, zato je dekoracija temu primerna. 2. Wild West: v bistvu je to eden dober 15 colec, uh, sorry, to je iz neke druge zgodbe. Up[illegible] (tu mi je čip za slovenščino [illegible] [illegible] delajo hrup in tako dalje. 3. Trick or Treat (prišel je Primož G. me s stolom lopnil po glavi in popravil pokvarjen čip): Tipičen darkerski fliper s temu primerni mi stosi. 4. Psycho: kupite si ga, pa boste videli, za kaj gre (he, he, he! (Dalibor, ne se hecati. Te bomo poslali škropiti polja v Kazahstan!))

Format	PC, PC CD-ROM
Zvrst	simulacija fliperja
Založnik	Codemasters
SKUPAJ	80

79 · 82 · 83









1830

Strategija, kot se šika

Vam pride v tem trenutku na misel kakšna rekla ma za takoče malo? Takšna s kopalnico, milom vodo in brisačo. Ja? Ne? Odločite se vendar. Vas bom pomiril. 1830 je igra, ki nima nobene veze z milom, prav tako pa tudi ne z reklamami. Sedaj se lahko mirno umaknete v kot sobe (če ste ravno v resta vraciji bo v redu tudi tista prazna miza na levi, ja, tista!) in recenzijo programa preberete do konca.

Kar mika me, da bi še malo kompliciral in nalagal, pa nimam srca (ne mislim čisto dobesedno). Povedal vam bom resnico. (Spet nalagam!) Igra je strateška! (Saj vendar piše v igrometru!) Jupi, jupi, jupi in to popolnoma strateška. Še dvakrat jupi!

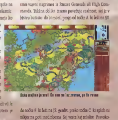


Vsako kaj pomeni 0-4-0? Ne? Vaš problem.

Stratego manijaki torej v zadnjem času prihajamo na svoj račun. Pojavlja se vse več strategij, ki kaj drugega kot elementov strategije ne poznajo. Odlično. Naveličali smo se že iger, ki človeka po strateški poti pripeljejo nekam do polovice, potem pa meč v roke in naklada. Ne, to ni v redu. Če se pretepamo je v redu, če razmišljamo pa tudi. To dvoje pač ne gre skupaj, ker smo Mi odločno proti! Računalničarji smo sama bitja strategoholiki pa moramo v prvi del stavka pridati še kak presežnik.

1830 je torej tista prava strategija, ki prinaša na naša računala le logično razmišljanje, pametno finančno gospodarjenje in seveda obilo veselja ob zmagoslavju. Za slednje pa je potrebno nekaj dela. Tokrat bo treba postati kralj železnic pred davnimi 165 leti. (Sem prav preračunal? Ampak takrat vendar še niso poznali računalnikov!?) Hkrati multimilijonar ter naj boljši/bogatejši/lepši železničar na celem ekranu, vse v eni besedi. OK, to je bilo petnajst besed. Ne me vleči za besede! (5 besed!) Ne mi štet besedi. (V redu!) Nehaj!

V tej igri (žal) na začetku ne boste dobili v roke kupa denarcev v stilu: "Pejt sine, pa si kup kej za obleč!" Ne, to smo že davno prerasli. Na začetku je na vrsti borza. Vrednostni papirji gor in dol, cenai pod roko temu in temu, tega počakal pred vrati... Če boste pametno kupovali in prodajali delnice ostalih lahko pa tudi svojih železniških prevoznikov, boste imeli v rokah že kaj kmalu več, da ne rečem obilo denarja. Sem rekel obilo? Lahko pa se game over spiše na ekran še pred začetkom. Ker je poudarek na železnicah, torej progah in vlakih, boste preostanek denarja (to je vse, kar ne zapravite na borzi) lahko vložili v nakup novih lokomotiv, postaj in tračnic. Potem pa pride spet na vrsto borza in trgovanje z vrednostnimi in manj vrednostnimi papirji.



Saka majhen ja sam! Če nam ga jaz zravna, pa bo ravna

Poteze so izredno kratke, v eni pa lahko storite kaj malo. Ko si-postavite košček proge od prvega do drugega drevesa, je že na vrsti nasprotnik itn. Grajenje prog ni zahtevno, saj po izbranem polju samo klikate, vse dokler arhitekti ne pridejo na dan z izvedbo po vaših željah. Seveda se na vašo progo lahko priklopijo tudi nasprotniki in prečkajo s svojo, še več, celo s svojimi vlaki lahko vozijo po njej. Vendar pa lahko slednje počno (tudi vi) le dokler nekdo ne postane lastnik železnice. Potem je takšne zabave konec.

Kupujete lahko tudi vlake. Pravzaprav le lokomotive, vagonov ne boste namreč nikoli ugledali. Prav tako vam ni treba skrbeti, če bo pot katere od lokomotiv prečkala naprimer kopica sena ali kaj njej podobnega. Ne, prav nič kompliciranja ni v tem programu. Ko lokomotiva postane zastarela, je to definitivno njen konec. Ni je potrebno popravljati, niti prodajati. Enostavno je ni več. Ko poteze zaključujete, se seštejejo vsi stroški in profit, ki ste imeli z vožnjami ali delnicami. Sledi izplačilo dividend in tako v nedogled.



Preprosto TGV-ja.

Igri ne moremo zameriti čisto nič. Zvok je kratkoma lo odličen, še posebej glasba, ki je že na nivoju Super Karts-ov (pa kljub temu cela igra pobere samo osem mega prostora). Grafika sicer ni prav veliko, a je kljub nekaj malega animacij in sličic kljub temu zelo lepih. Vse ostalo je pred vsem zelo pregledno.

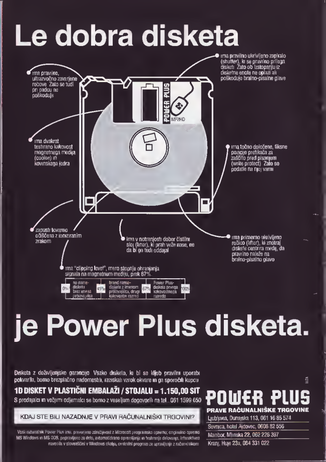
Za konec pa še nekaj nalaganja. (Zdaj pa res ne zdržim več.)

Polja v igri so ne-povsem klasična šestkotna. Takšnih smo vajeni naprimer iz Panzer Generala ali High Commanda. Takšna oblika terena povečuje realnost, saj je v bistvu butasto, da bi moral progo od točke A, ki leži na SV do točke B, ki leži na JZ, graditi preko točke C, ki sploh ni nikjer na poti med njima. Saj veste kaj mislim. Pravokotni trikotnik in te zadeve. Poleg tega so polja obarvana z različnimi barvami, kar naj bi povečalo preglednost nad svojim in nasprotnikovim imetjem. Seveda je treba poprej še ugotoviti, kaj sploh pomeni kakšna barva in kdaj res označuje imetje, kdaj pa teren. Rdeča polja naprimer dajejo poseben bonus, ko skozi njih potegnete progo. Ponavadi so sicer ob robu zaslona, kjer nihče nič ne vozi, ampak tako pač je. Z vsemi bonusi, delnicami, denarci in še malo vsega ostalega, me igra se najbolj spominja na - pa saj ne boste verjeli - Monopoli. Ja, prav ste prebrali. Monopoli. (Še enkrat za vse tiste, ki prvič morda niste prav prebrali!)

In tako je mimo še eno poglavje v zgodovini. Na začetku je bilo tako malo vsega, sedaj je pa ... kaj? 4 kb teksta? Dovolj gobcanja?

Format	PC, PC CD-ROM
Zvrst	strateška igra
Založnik	Avalon Hill / U. S. Gold
SKUPAJ	82

Grafika 73 · Zvok 84 · Igralnost 87


Le dobra disketa
ima pravilne, ultrazvočno zavarjene robove Zato se tudi pri padcu ne poškoduje
ima pravilno ukrivljeno zapiralo (shutter), ki se pravilno prilega disketi Zato ob izstopanju iz disketne enote ne oplazi ali poškoduje bralno-pisalne glave
POWER PLUS
MF2HD
ima dvakrat testirano kakovost magnetnega medija (cookie) in kovinskega jedra
ima točno določene, fiksne pozicije pretikača za zaščito pred pisanjem (write protect) Zato so podatki na njej varni
zapustı tovarno očiščena z ioniziranim zrakom
ima v notranjosti dober čistilni sloj (liner), ki prah veže nase, ne da bi ga tudi oddajal
ima primerno ukrivljeno ročico (lifter), ki znotraj diskete centrira medij, da pravilno naleže na bralno-pisalno glavo
ima "clipping level", mero stopnje ohranjanja signala na magnetnem mediju, prek 67%.
0%
no name-disketa brez imena proizvajalca
45%
brand name-diskete z imenom proizvajalca, drugi kakovostni razred
67%
Power Plus-diskete prvega kakovostnega razreda
100%
je Power Plus disketa.
Disketa z doživljenjsko garancijo Vsako disketo, ki bi se kljub pravilni uporabi pokvarila, bomo brezplačno nadomestili, raziskali vzrok okvare in ga sporočili kupcu
10 DISKET V PLASTIČNI EMBALAŽI / STOJALU = 1.150,00 SIT
S prodajalci in večjimi odjemalci se bomo z veseljem dogovorili na tel. 061 1599 650
KDAJ STE BILI NAZADNJE V PRAVI RAČUNALNIŠKI TRGOVINI?
POWER PLUS
PRAVE RAČUNALNIŠKE TRGOVINE
Ljubljana, Dunajska 113, 061 16 85 574
Sevnica, hotel Ajdovec, 0608 82 556
Maribor, Mlinska 22, 062 226 397
Kranj, Huje 23a, 064 331 022

JAKA TERPINC

CLOCKWERX

GRDE SANJE NEKEGA KAZALCA

Aleksej Pajitnov krivec za največji in najvztrajnejši hit na osebnih računalnikih TETRIS COM spet jezdi Njegova najnovejša pogruntavščina se imenuje Clockwerx ali Kljokverks kot to izgovarja gospod Aleksej za promocijo pa je poskrbel Spectrum Holobyte Perestrojka in demokratične reforme sta naredila svoje tako je tudi od kilobajtne skromnosti bivšega sovjeta Alekseja P ostalo bolj malo le nasmeh ki ga razkazuje na uvodnem ekranu na katerem piše najboljša je vodka Smirnoff" je še vedno nadvse pristen. Igra tiktaka pod Windowsi vendar brez panike - tudi minimalne konfiguracije zadoščajo za spodobno preganjanje ure ob reševanju domiselnih problemov

Igra govori o urnih kazalcih njihovih usodah grenkobah in srečnih trenutkih Vse skupaj se odvija na matrici osi preko katerih potuje vaš urni kazalec Torej kazalec se obesi na neko os in vrti vrti vrti dokler mu vi ne pokažete ene izmed sosednjih na katero bo preskočil in tako naprej do sončka oziroma cilja Ker pa zgolj to ne bi bil nikakršen izziv je na poti do doma polno neprijazne smetiške golazni ki vas ob najmanjšem dotiku spremeni v eksplozijo To so kazalci-sovražniki mine izginjajoče osi packe in ostalo skregano sorodstvo Dodatne nevšečnosti ki jih zaradi splošno veljavne definicije sicer ne moremo šteti med sovrage pa so še pregrade vrata in stikala ki jih odpirajo Igro sestavlja sto nivojev vsakega pa se lahko lotimo na eni izmed petih težavnostnih stopenj Skratka možgani bodo imeli obilo dela ob premlevanju srečnih in nesrečnih okoliščin na poti do sončka in če imate radi takšno telovadbo vas Kljokverks ne bi smel razočarati Čeprav ne pričakujte novega Tetrisa priporočilo velja





Format	PC
Vrst	miselna igra
Založnik	Spectrum Holobyte / Microprose
SKUPAJ	81

77 · 82 · 88

PRIMOŽ ŠKERL

ALIEN OLYMPICS

Troskok ob palici z glavo v betonsko steno

Pred mnogimi eoni (=tisočletji) so izumrli dinozavri Sedaj se jih sreča lahko le še pri Spielbergovih doma in v kakšnem kvazi potujočem cirkusu. Mislil sem da se bo podobno zgodilo tudi z atletskimi igrami ki smo jih na Mavricah in C64-kah najraje igrali med špricanjem šole To so bile tiste igre pri katerih je bilo treba z določenim ritmom besneti po tipkovnici, da je tekač sploh prišel skozi cilj nato pa je tipkovnica romala med odpadke Vendar sem se motil Mindscape je pred kratkim brez posebnega ropota izstrelil nekakšno olimpijado Nezemljanov ki nadaljuje s to staro tradicijo Še huje: Alien Olympics je le slaba predelba starih iger na nov stroj Najprej je treba izbrati svojega igralca med osmimi popolnoma različnimi stvori med katerimi se najdejo tudi enoceličarji, pupki, in zarjavel robot (Marvin?) Seveda so njihove atletske sposobnosti močno različne stonoge hitreje tečejo pupki plavajo nekakšnim želatinastim fluorescentnim amebam pa gre vse dobro od rok (tipalk, iz bokov...) Tudi športi niso več tisto kar so bili v zlatih časih računalništva, poleg dokaj klasičnih disciplin, kot so skok čez dinozavrov gobec ob palici, tek čez laserske ovire in podvodni maraton mora nemalo začudeni igralec včasih tudi loviti zelene teniške žogice z raketnim nahrbtnikom in streljati sprehajajoče se leteče krožnike Še najboljša med 15 disciplinami se mi je zdela priredba z igralnega avtomata, kjer je treba zadeti vsako žival, ki pomoli svoj karkoli že iz luknje v tleh čeprav tudi ta panoga ni vredna aplavza Večino iger se lahko igra v dvoje z različnimi igralci nekatere pa so strogo samotarske Nasprotuje vam lahko igralec iz mesa in krvi pri pomanjkanju slednjega pa se morate zadovoljiti s siličijevim nadomestkom.





Krmiljenje bolje teptanje tipk je privzeto iz starih časov le da so sedaj na srečo tipkovnice vzdržljivejše mehkosrčnežem pa sta namenjeni še možnost priključitve igralne palice in vesele ploščice (angl. joypad tisti križ s konzol) Dobrodošla je možnost določitve svojih tipk, kar pohojeni tipkovnici še kako prav pride

Še zadnji udarec zvok je boljši od mavričnega (pa ne mnogo) in precej slabši od Doomovega. Animacija je sicer dokaj gladka, vendar to vseeno ni TISTO. Izgleda da so avtorji preveč gledali Jurski park dinozavre bi morali pustiti umreti

Format	PC
Vrst	Športne simulacije
Založnik	Mindscape
SKUPAJ	54

76 · 52 · 63



KRIZA NA OTOKU ALORATORA ALI KAKO BODO ZELENI SPET POPENILI

Po čudnem spletu okoliščin se je na moji mizi znašla škatla z igro Maabus. Navodila na ovitku, namenjena ustvarjanju primernega vzdušja, so pustila precej trivialen vtis. Ob igranju mi je navdušenje sprva nekoliko naraslo, a kmalu spet upadlo. Kljub silni zdolgočasenosti sem sklenil spisati nekaj teksta - slišati je namreč glasove, da se v Megazinu pojavljajo same prestare igre. Ker Maabusa v oglasih še nisem zasledil, menim, da je igra dovolj sveža za objavo. Toliko za uvod.

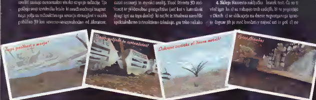
1. Ideja: Še ena na temo *Konec sveta ni več daleč*. Na majhnem otočku Aloratori sredi južnega Pacifika vojaški sateliti zaznajo nenormalno visoko stopnjo radiacije. Ti pošljejo svoje izvidniško letalo, ki zaradi močnega magnetnega polja in radioaktivnega sevanja strmoglavi v ocean približno 50 km severno-severovzhodno od Aloratore.

Tudi izurjeni specialci, dvanajst mož pod poveljstvom kapitana Johna Taylorja, uspe po prispetju na otok oddati le tri sporočila:

1. Odkrili neidentificirane sledi.
2. Opazili mutirane oblike življenja.
3. Bomo raziskovali dalje.

Potem se signal z njim izgubi. Zdaj si na vrsti ti. V super oklepniku Krawler 1000 se moraš sprehoditi po otoku, najti izvir radiacije in ga uničiti, uničiti, uničiti... (Zdaj pa dovolji - op. ur.) Na voljo imaš 60, 90 oziroma 120 minut časa (odvisno od težavnostne stopnje), preden radiacija doseže bližnje Havaje, Avstralijo in Južno Ameriko ter v pol ure ugnobi ves planet. Admiral Fetardo Mavritti (copyright Oskar), ki je ostal s teboj na zvezi preko satelita, te bo sproti seznanjal z novicami in spremljal tvoj napredek. Toliko v uteho, da nisi popolnoma sam.

2. Izvedba: Tehnična plat igre je čudovita. Res grafika je vrhunska, samo škoda ... igra je namreč bolj neumna - o tem bom v naslednji točki. Videl si, kaj zmore Silicon Graphics v igri Myst. No, v Maabusu je premikanje po dodelani pokrajini gladko animirano (ni pa še prosto). Res škoda le, da se vsa akcija odvija v okencu velikosti četrtine zaslona, ostalo pa zasedajo neuporabni kot so zemljevid, razni senzorji in merilci orožij. Tisoč štiristo 3D animacij in posebne perspektive (več kot v katerikoli drugi igri na trgu doslej), ki naj bi iz Maabusa naredile spektakularno interaktivno izkušnjo, gre tako nekako v potaho in ne pusti pravega vtisa. Aja, da ne pozabim. Tudi zvok stopica grafiki ob boku. Lomastenje vaše enotonske kovinske pošasti dimenzij 80*80*80 centimetrov se sliši kot je treba, življenje divjine v okolici pa tudi ni nemo...



3. Praksa: Tako. Do sedaj sem govoril samo o pozitivnih straneh igre. Zdaj pride na vrsto še negativna kritika. V prvi vrsti igralnost. Živi obup! Za končanje igre moraš najti tri dele ključa, z njim odpreti vrata na jugozahodnem koncu otoka in tam s pomočjo dveh kod zatreti vir radiacije. Okej, imeli smo že boljše rešitve... Kar preseneča, je dejstvo, da se cela igra vrti okoli enega samega predmeta. To je prevajalnik (*translator*), ki ga nujno potrebuješ za razvozlanje kod v zapuščenem NLPju in 3.000 let starem templju, dobiš pa ga ob srečanju z dobrim vragom. (Lepo te prosim, kje pa si že videl dobrega vraga!?) Seveda ga lahko tudi izgubiš - kako logično - ko naletiš na njegovega zlobnega brata. To pa še ni višek nadrealizma v tej igri! Omeniti je treba še slab boj s tistim ducatom pošasti, na katere naletiš na vedno istih lokacijah med blodenjem po otoku. Ko se stvor med dinozavrom in pajkom, od radiacije zmutirana žabjeglavka ali zmaj, ki to ni, pojavi na zaslonu in ga dobiš na muho, sploh ni važno, koliko svinca vanj natrošiš (beri: z miško pokliknaš). Če si dobro meril, bo nesrečneža raznesio, ti pa se boš odpravil naprej z enim samim nabojem manj. Vsak drug izid je zate neugoden, še posebej ker imaš v Maabusu samo eno življenje, pozicijo pa lahko shraniš le trikrat!

Kot da pri reševanju trikov, ki se upirajo zdravi pameti, nimaš dovolj težav, ti pri ohranjanju morale na nizki ravni pomaga še prej omenjeni admiral. Ta človek je faca od face! Tipson se kar naprej oglaša preko satelita in najeda: "Pazi! Porabil si že dve od štirih raket... Bodi pozoren, okoli tebe se nekaj premika... Ne, o tem predmetu tudi jaz ne vem ničesar..." Smetana na gori njegovih neumnih in neumestnih komentarjev in pripomb pa je zagotovo tista ob prečkanju lesenega mostu: "Pazi! Ta most je trhel in najbrž ne bo zdržal tvoje teže... svetujem ti drugo pot..." K sreči njegovega nasveta nisem upošteval in sem most brez težav prečkal. Drugače pa bi izgubil še nadaljnje pol ure, preden bi ugotovil, da druge poti na zahodni del otoka sploh ni.

4. Sklep: Namesto zaključka - kratek test. Če so ti všeč igre, ki: a) se mabajo treh cedejih, b) se poganjajo v Oknih, c) se sklicujejo na dneve nepretrganega igranja, čeprav jih je moč končati v največ uri in pol, d) ne prenesejo igralcev, ki bi lahko v njih vsaj *igrali* prizadetost, čeprav osebno niso prizadeti (ali pa le mentalno), in e) stanejo več kot 10 000 SIT, potem je Maabus tvoja izbira št. 1 in ga moraš kupiti. Boš potem vsaj verjel, da se (večinoma) ljudi uči na napakah.



Format	PC CD-ROM
Zvrst	akcijska pustolovščina
Založnik	Microforum
SKUPAJ	**62**

84 | 79 | 54

ANDREJ BOHINC

Jagged Alliance

Preživetje za telebane

Prvi dan eksperimentirajte, preden sploh shranite pozicijo. Ni važno, katere like izberete. Vzemite jih osem, naredite en dan, končajte igro in nato spet vzemite osem likov ter ponavljajte dokler vam ne zmanjka rekrutov.

Like nato izberite enres in ne računajte na začetnika neumnosti, da jih boste lahko, ko bodo grdo ranjeni, odpustili, da jim boste pobrali opremo in jih nato odpustili, da boste tako da jih na koncu dneva ne bo treba plačati, prihranili kaj denarja. Nekateri od teh točke ne delajo. Liki so namreč prijatelji in povezani drug z drugim, zato eden kako ste ravnali z njihovimi kolegi. Če na nekako odpustite, za nas kahoe ne bo več hotel delati. Če npr. odpustite Snakea in ga boste nato želeli spet rekrutirati, ne gre. Odpuščeni nikoli več nočejo delati za vas. Nekateri liki imajo čisto osebne prijatelje. Če npr. odpustite Snakea, boste morali ea Magica plačati dvojno dnevno ceno in podobno. Zato se odpustom izogibajte in v skrajni sili pustite, da plačanec umre v akciji. Pozor! Nekateri smrt v timu slabo prenašajo in takoj dajo odpoved. Kršitev vsak dan po vas poleg 500 dolarjev za pokop stane tudi ugleda. Še ta: tudi mrtvim se po koncu dneva izplača posmrtnina.

Četica in ostali

Ekipa? Vedno boljše polno zasedbo. Če imate serlom ljudi, vam Jack pomaga ekipa od svojih domorodcev. Njih ni treba plačati, vedo pa vse kar se dogaja na Metavirn. Večino jih nespremenili, če pa dobite kakega z dobrim strelom, npr. Namousa, ga obdržite do konca.

Vedno imejte enega pravega doktorja in še enega, ki se na medicino vsaj spozna (40-60 medical). Eden naj zdravi paciente v kampu, drugi pa naj bo na bojišču. Strokovnjak za eksplozive bo dovolj en sam (vsaj 30 - za začetek je odličen Fidel). Mehanik naj bo prav tako eden. Njegova uporabnost je neprecenljiva. V nadaljevanju igre je mnogo vrat, ki jih ne morete odkleniti, notri pa niso vedno predmeti (skoraj nepomembno), temveč skriti sovražniki, ki jih zato ne morete ubiti in osvojiti sektorja. Če do 19h ne uspete in se tudi ne umaknete, bo računalnik potoci sam umaknil vaše može. Pri tem pa s statistiko nekaterim dodeli kroglo v hrbet. Nazaj k mehanikom: so orodja za odklepanje vrat brez ključev. Z veščino 90-95 in vlomilskim orodjem lahko odpre skoraj vsaka vrata. Najmi so tudi za predelave orožja na bojišču ali v kampu. Primer: imate iberete in kos kovinske cevi. Iz tega lahko naredite podaljšano bereto, močnejšo in bolj natančno. Shranite pozicijo in jo dajte dobremu mehaniku (ta lahko tudi popravi stanje orožja), da jo predela. Mehanik je koristen tudi v kampu. Oddajte mu funkcijo repair, v roko mu dajte škatlo z orodjem, nato pa ga založite z nabiljenimi predmeti. Ne popravljajte ničesar drugega kot oklepe ter morda še boljša orožja. Mehanik naj torej vsake "kvatre" ostane v kampu in popravlja opremo. Ključe vedno zakrajte pri pet. Ko jih imate npr. petnajst, ne složajte ključavnice z vsakim posebej. Lik avtomatično izbere pravega izmed petnajstih (tudi če ga nimate v roki).

Vsi ostali liki, torej najmanj pet, naj bodo predvsem dobri strelci. Popek se z "snaperjem" in podaljšanim magnumom začne nekje pri 75 in uveljavi pri 85-90. Za to sta potrebni agility in dexterity, ki vplivata na likove točke (AP). Vse kar je nad 21, je dobro (25 odlično), kar je pod 15 pa raje odpustite (Turtle). Kvaliteta wisdom (modrost) ni pomembna. Nekako podobno je z zdravjem (health). Ne izbirajte članov po zdravju, saj postane to (dober oklep, čelada, kamuflaža, predvsem pa pametno vodenje z vaše strani) kmalu manj pomembno. Kakšni izbire? Pustite stopnjo, ta je nakazuje približno dnevnico. Na prvem mestu sta torej agility in dexterity. Nato delo marks., ekspl., mech. ter medic. Tudi vedite, v kampu lahko vse naj spolnete (1-2 tudi 5-6 točk na dan treninga).

Nekaj nasvetov s plačanci: odličen je Lynx (ne poznala Smokan tudi ta je dokaj dober). Vicki je dober mehanik, tudi ima slabe živce in slabo prenaša smrt. Leech je počasen in okoren (natrenira gre gaj), ter ima navado, da se noče umakniti, ko začne streljati na sovražnika. Isto navado ima Fidel, zato ga dobro zaklenite. Dobri so Doc, Bass (potrebuje stalen team in lojalnost), Ivan (odličen strelec), Grunty (dober učenec), Ice (zares sposoben), Cliff (doktor in strelec), Hitman... Ne berite biografij, ker niso važne. Prav tako ni vredno gledati na opremo, razen na res izjemna orožja (M16 vse ostalo se dobi v boju).

Orožja in predmeti

Nekaj stvari, ki jih lahko sestavite (postopka sestave ne bom opisoval): Tuba Compound 17 in "kevlar vest" ali "spectre shield" tvori "improved shield" z bistveno povečano zaščito. Enako je s čela dami, vendar na njih ne tratite toh. Z ne zmenjenimi cevmi (chunk of steel) predelujete berete, še raje pa magnume. Na skoraj vsa orožja lahko montirate dušilce (npr. za napad na nadzirane rafinerije, kjer prvi glasen strel povzroči njeno eksplozijo), uporabnejši pa je snaperscope. Iz kanglic z gorivom, steklenic, dezodoranta in kosov cunj lahko delate molotovke.

K eksplozivnim orodjem spadajo še granate (premajhna moč), sekalke (z njimi polnjajte sovražnike v zaklenjenih prostorih), stun bombe in moštarji granate (malo slabše od navadnih granat). Pozor! Granate letijo le deset korakov. Ne uporabljajte shotguna. Takoj ko je mogoče, vrzite stran ene revolverje .38 in Colte .45. Odličen je super magnum s podaljšano cevjo, manda še enaka bereta (15 nabojev), zlasti pa M 14 in M 16.

Obvezna predmeta sta Medical Kit in First Aid Kit. Brez njiju ste mrtvi v nekaj dneh. Nepovezani ranjenci tekom dneva izgubljajo zdravje. Oba predmeta pogosto najdete v bolnih omaricah ob steni poleg umivalnikov, v kopalnicah, večinoma na 5 sten. Hile vedno preskujte s "crowbarom" v roki. Sicer se liki pri odpiranju zaboev preveč utrudijo.

Taktike

Nekaj osnov, ki jih je treba obvladati že v prvi akciji. Ko začne leteti svinec, postanite vse hore v klečeči položaj in za drevo ali drugo kritje. Vedno! Ne uporabljajte "sneak" ali "retreat" načina dela. Napredujte najmanj v dvojkah, nikoli pa ne s celo grupo (nune). Ne vlačite na misijo polnih rok. Pustite doma vse razen po enega bistvenega predmeta (locksmith s pick, crowbar, wallprobe...). Naloga, ki vam jih dajeta Jack in Brenda, so nepomembne. Purifier, ki ga zahta na začetku, najdete, ne da bi ga sploh iskali. Obredni kamen, ki ga Santino ukrade domorodcem, je na dnu oceana, zato se ne trudite z njim. Nepomembna je tudi knjiga dreves in Brendino iskanje njenega dnevnika. Ne hitite z osvajanjem sektorjev zaradi tega, Brenda bo čez čas sama najde formulo, vi pa na koncu igre tudi njen seegan dnevnik. Mladiko sapling drevesa najdete, ko končate igro, v vsakem primeru.

Edina naloga, ki jo res lahko izpolnite, je takojšnje osvojitev sektorja z domorodnim pokopališčem, sicer utegnejo domorodci strajkati bojkotirati varovanje sektorjev. Poleg je tudi za domorodce pomemben sektor z nekimi rodami, ki jih ti uporabljajo pri porokah. Osvojite tudi tega in vzemite robe, ker da jih bo kasneje potrebovala za serum.

Pri osvajanju sektorjev si pravilo: Pametno je, da se premikate striktno od desne proti levi s šestimi osvojenimi sektorji v navpični vrsti. Zaledni sektorji ne potrebujejo odrambe, zato lahko vzdržujete 6 x 4 = 24 stražarjev do konca igre. Napadi čez globoko vodo (z obeh strani) niso možni. Novo osvojeni sektor tekom dneva takoj zaščitite (stražarji prispejo tudi v pol ure).

Uporabite skatin s kamuflažo, ko ste še v svojem sektorju. Grupirajte vse ljudi (move all). Ko so skupaj, lahko prenašate "kamo u flage" od enega do drugega in jih zaščitite. Enako velja za čutare in vso opremo, ki jo želite menjavati.

Možno je približanje sovražniku na zelo majhno razdaljo, tako da vas ta ne opazi. Bistvena za to so drevesa, maskiranost ter pogled nasprotnika v nasprotno smer. Nato dušilec in dve luknji v hrbet. Taksna taktika je gotovo med najboljšimi. V hiše vdirajte v gruči in spočiti (nikoli nikoli na skoci vanj). Eden naj prisluškuje. Drugi naj nato pogleda skozi okno (opazenje je tveganje, ki je enako kot pri odpiranju vrat - razlika v prid okna je v tem, da vas iz nestrpnosti hoče skozi okno veliko težje zadanejo), koker skozi vrata). Ko nasprotnik potroši nadeje in AP na tistem izza okna, ostala dva vdreta skozi vrata (lock smith s pick mojem) in ga pobita. Če sredi okna ne vidite nikogar, zagotovo pa veste, da hiša ni prazna (wallprobe), streljajte naokoli (brez dušilcev) in čakajte pred vrati. Navadno bodo prišli pogledat ven.

Nikoli v akciji ne podirajte predmetov, ker po nepotrebnem izgubljate AP. Za to vam ostane real time. V tem načinu lahko tudi shranite igro, kar počnite vedno in pogosto.

Ko se s prihodkom začnete pokrivati (ali ste kakih 500 dolarjev v minusu), začnite skrbeti za pripravljenost teama. Vse postavite off duty. Nekaj celo v rest (plača se jim prepolovi), ranjene (plača se jim prepolovi) pozdravite, opravite nekaj treningov in popravite oklepe. To storite nekajkrat (mejni sektorji po osem stražarjev, da jih Santino ne zavzame + seve med igro), da dobite nekaj dobička ter fizično močnejši, bolj izurjeno in spočit team. Take dneve ko ni nikogar na dolžnosti, preskočite s "compress time". To opcijo je nujna še za počitek med boji ter ko čakate na eksplozijo.

Nikoli ne vklapljajte opcije fast fire. Nikoli ne streljajte z najmanjšo natančnostjo, temveč najraje z višjo. Ne odpirajte zabojev in ne menjajte ilmanstov med akcijo. Za daljše premike (pred bojem) uporabljajte taktično karto in na njej avtomatsko programiranje poti. Vojaku določite točko, na katero mora priti, nato done, nato dvakrat kliknete na njegov portret in autopilot je vključen.

Pri streljanju in lazenju po ozkih hodnikih uporabljajte zamenjavo dveh sosednjih vojakov (eden izbran, izberite drugega in držite tipko X). Zelo koristno.

Nikoli ne hodite po vodi, razen če ni res nujno (imejte več). Vodnih bož je na tone in ubijajo ne glede na likovo moč in izkušnje (kvari se vam tudi oprema, pade moč, nekateri liki ne znajo plavati). Prihranite to za real-time, ko boste lahko shranili pozicijo. S podrtega mesta ne morete stopiti z vode, zato prihranite AP. Če vseh AP ne porabite, se jih do pet prenese v naslednjo fazo. To preprosto pomeni, da bo lik bolj spočit in bo imel do pet točk več za premikanje. Vedno preračunajte, koliko vas stane strel (odvisno izključno od vrste orožja - splošno pa vsak naslednji strel na isto mesto potrebuje manj AP), koliko met granate, koliko odklepanje vrat z orodjem (10 AP). Napake vas lahko stanejo glave. Nikoli ne vklapljajte opcije "Max aim". Kadar zadetega ne povežete, ta začne krvaveti in umreti (pod 15 točk zdravja), se mu vsaka izgubljena točka zdravja odšteje za stalno.

Zemljevid

Mesto vdora v naslednji sovražni sektor je odvisno od tega, na kateri strani vašega sektorja stojite. Save>traverse>nato pogledate, kje ste. Če ste v vodi, nepreh odnem gozdu, predaleč od vaše igre preprosto spet naložite. Tako prihranite veliko časa. Sektorje z malo ozemlja, kjer nits ni kar lahko zavzamete tudi z malo ljudmi (2 strelca), medtem ko ostali počivajo in trenirajo v kampu. Často kopenske sektorje z veliko hišami (in erati) pa vedno napadajte v polni formaciji (mehanik in razstreljevalec nujna). Za uspešno končanje igre ni nujna zasedba vseh 60 sektorjev, bistven je le sektor J (skrajno levo zgoraj). Tam naleti trebo Lucas Santino. Ko imate kakih 40-45 sektorjev, ne mlatite dobiček, nato lahko takrat pripravite končni napad. Tistih deset sektorjev levo zgoraj tvori otoček v otoku. So obdani z betonsko ograjo, močno zastražene, nakateri (npr. vhodni) tudi močno minirani. Ne vdirajte tja prek vode z zahoda (mostovi so minirani), temveč napadite s kopna (jug). Proti koncu igre naj štirje liki vedno nosijo detektorje (minirani sektorji imajo tudi po 40 min).

Sektorji, ki jih osvojitem naj bodo (ostanejo) vedno povezani, sicer boste izgubljali zaslužek dreves, varovanje s stražarji pa tudi ekipe ne morete postaviti na ločeno sektor.

Finance

Ko vas začno zapuščati stražarji, jim morate dvigniti plačo (dovolj za 1 dolar, nato pa ob naslednjem bojkotu še za enega). Če dobite sporočilo "No workers avail", dvignite še za en dolar. Stražarji so poceni, imejte jih mnogo. Pri premestitvah uporabite <Ctrl> če zamočite in bi radi stražarji ukinili ukaz o prerazporeditvi.

Če hočete zdrave finance, takoj osvojite obe bližnji rafineriji (prvo po 4., drugo po 10 dneh). Rafinerije so večinoma minirane, toda to ni važno. Eksplozije prej pobijejo njih kot vas, sama stavba pa je avtomatično obnovljena po dnevu. Dead. Ne ukvarjajte se z zelenimi (harvestable) in črnimi drevesi (non-harvestable). To ni odvisno od vas. Ko drevesa dozorijo, avtomatično postanejo produktivna. Ne najemajte ljudi, ki hočejo dvojno plačo - niso je vredni.

Zadnji sektor je zgodba zase. Včasih bo potrebnih vse napočne in tankov preden podrejete 10 do 20 stražarjev (ostanejo mrtvi kot in Alien Breed). Naredite to tako, da se utrdite v začetnem kraju. Čakajte, skrbite za ranjene in pobijte sproti opažene stražarje. Nato samo v sobo na skrajnem SZ, kjer sledi finalni obračun s Santinom. Tip zagrozi in se razstreli. Ne delajte panike, minutni je le majhen del hiše, zato se umaknite počasi. Še nekaj faz in igre je konec.

BIOFORGE

Najprej deset splošnih nasvetov:

1) Z miškinjo si pomagaj le, ko je to res potrebno, sicer drugače igra izgubi smisel.
2) Na začetku lahko najdeš največ nasvetov ročavanih aparatov.
3) Ko se znajdeš v brezizhodnem položaju in ne veš kako naprej, si preberi svoj osebni dnevnik (tipka J), kamor "pod zavesno" zapišeš mnogo dobrih idej. Če to ne pomaga, igranje prekini in nadaljuj naslednji dan. Stvar moraš dobro prespati in zbudil se boš kot prerojen, poln novih idej. Še Albert Einstein je rekel, da je najbolj kreativen v postelji. Ko pa tudi to ne deluje več, si preberi rešitev.
4) Najboljši udarci so na numerični tipkovnici Alt+7, Alt+9 in Ctrl+7, Ctrl+9. Za sovražnike, ki letajo po zraku pa tudi Alt+8 in Ctrl+8.
5) Nekaterih sovražnikov ni mogoče odstreliti in si jih primoran natepsti.
6) Nekaterih sovražnikov pa se sploh ne da pokončati s klasičnimi metodami in jih moraš zgnati s kakšno primerno zvijačo.
7) Med igranjem boš venomer srečal tudi nekaj hroščev. Tistih programerskih, seveda. Pogosto v situacijah, ko je čisto jasno, da moraš nekam splezati ali kam skočiti in se tega ne da narediti, na ohrani. Poskušaj hoditi naokoli in se pravi točki približati s stranskim korakanjem (tipki 1 in 3).
8) Monitorji na stenah in mizah so velikokrat zelo pomembni. Vsako stvar, ki spremenja na monitoru, poskusi uporabiti (preslednica).
9) Skušaj prebrati vse stotine kilobajtov teksta, ki jih najdeš na monitorjih elektronskih rokovnikih itd. Veni, da je to zelo mučno, a često življenjskega pomena.
10) Po predlogu ELSPA igro Bioforge odsvetujemo "otrokom" mlajšim od 15 let. Ha, ha.

Zdaj pa zares...

Nivo 2

Zbudiš medicinskega robota, ki te neprestano nabada z injekcijami. Nabij ga v energetsko rešetko. Preden zapustiš jetniško celico, s tal poberi vso navlako in jo dobro preglej (log book). Obišči plavokožega soseda v celici na levi strani. Pred vhodom v celico poberi plavokožčevo roko in ga z njo pobij. Poberi vse mogočne stvari, ki ležijo po tleh (log-book, fotografije, vilice). Zaroj na hodniku poskuša vrata, da se odpro. Ker ti ne uspe, z vilicami odpri elektronsko omarico ob vratih na desni in pravilno poveži žičke. Na stenskih monitorjih onkraj stražarske sobe izklopi energetske rešetke jetniških celic. Ena ostane zaprta. V celicah poberi vse, kar pelje pred tvoje tri posle. Na desni steni pritisni rdeč gumb, ki izklopi alarm. Smrdečo modrokožno roko odloži ob monitorju poleg velikih zaprtih vrat na desni. Z enim izmed računalnikov na mizi lahko upravljaš medicinsko pločevinko, ki meduna v Danovi celici. Robota pripelji k monitorju poleg zaprtih vrat in ga prisili, da pobere osmrajeno roko. Lebdečo medicinsko pločevinko prisiljuj nik ob monitorju tako, da bo vtaknila mrtvo roko v čitalec dlani na računalniku pri vratih. Med zapiski na Danovem elektronskem rokovniku poišči vrtnovno kodo in jo vtipkaj v sosednji zamazni računalnik. Ko pobodlii ploščo pod računalnikom poleg velikih zaprtih vrat, se ta v trenutku spremenijo v velika odprta vrata.

Na hodniku za velikimi odprtimi vrati si te vroče želi za svojo lovsko trofejo prvi hrust med roboti, ki pa je naveznter tako zelo nesrečen, da so mu prešnji teden zarjavela vratca za pogon CD-ROM. Kaja Onginovci so ga tako katastrofalno zabrošči, da bi mu z vso odkritosrčnostjo lahko rekli tudi največji bedak med stražarskimi roboti. Ta nesrečni mahun namreč sploh ne vidi ujetnika, ki se pretihotapi (tipke 1 in 3).

V kriogenski sobi (na koncu hodnika, desno) odpri panik s pabilkom na stenska gumb in odpri ventil za tekoči vodik. Med pregledovanjem monitorjev na steni ugotoviš, da v eni izmed krio-celic nekaj miga... Kiberspika, ki poskače iz hladilnika št. 1, je ena izmed tistih nenavadnih pokasti. Zdaj pride na vrsto manever "dve muhi na en mah". Zverina, ki bi te rada pojedla spodaj v jašku bo kot nalašč v ta namen. Kiberspako nekajkrat na

naslednji del od preteppenih udarcev... Odkrijpi ventilu zaprte ... Vodičin gugaru? Zapiši tudi ... Ob jašku počakaj na kiberspako, ki se bo navenkar zbrudila. Nastavi jo še enkrat, da spet leži in počiva. In to zavrti na pokrov jaška. Odpri ga? Vrelo kri preteppenih se galeb ohladi z nekaj hektolitri tekočega vodika. Ob varno zaprtem ventilčku splezaj po lestvi v jašek in naprej do konca steze. Po desnem rovu priplezaš v zaprto celico. Bedniku, ki bi se rad tepel, z nekaj natančnimi udarci in kupom lažno pekoče vesti polomiš rebra in streš genitalije. Pobere mu še vse ostalo (logbook, laserska pištola...).

Nivo 1

Z dvigalom (glavni hodnik) se odpelji na prvi nivo. Kmalu spoznaš, da te zunaj čaka več stražarskih robotov. Še preden se odpro vrata dvigala, se skrij k robu, da te ne ustrelijo kar takoj. Iz kritja jih ne bo težko postreljati. Pomagaj si z odboji metkov od sten. Na nasprotni strani za dvigalom je lasersko top. Topničarju, ki je že čisto podelan, izbij nekaj zob in rada volje ti ga bo usposobil. Razstreliti moraš vse ladje, ki dovažata nove vojake. Topničar je odslužil svoje in ga po želji lahko uničiš.

Nivo 3

Na tem nivoju služijo še en pločevinasti hrast, ki žal ni tako hrošč, ki zaha kot hrast v gornjem nadstropju. Skrij se k robu in se obrni stran od vrat. Z odboji metkov od nasprotne strani dvigala ga brez nevarnosti spraviš na kolena. V sobeni na levi poslušaj patetični samogovor norega doktorja Mastabe. Poglej stenske monitorje in poberi zdravilni stročjek ter Danovo baterijo, ki jo zamenjaš s svojo staro (space). Če želiš, lahko nasedaš še malo tranciranem Danu in končaš njegov bedni obstoj. Z udarcem Alt+8 mu zdrobiš lobanjo. V sobi na koncu hodnika ubij vojaka in preberi njegove zapiske ter stenske monitorje. V pravilnični mašini poleg vojaka si nadeni zaščitno obleko. Preko monitorjev na nasprotni strani sobe (Icarus access) vstopi v hangar k eksperimentalnemu vesoljskemu čolničku Icarus. Nevedeno se stvari ... letela na baterije. Ker bo baterija v tvojem drobovju precej smotrnejše uporabljena kot v tej vesoljski napravi, jo poberi iz Icarusovega klina in si jo "inštaliraj". Staro baterijo pusti na tleh poleg (!) Icarusa za huda čase. S tal poberi še čudno kocko. Novo lasersko pištolo dobiš ob mrtvem stražarju sredi glavnega hodnika. No pa še streti ga moraš prej.

Zdaj je prav čas, da nekaj ukreneš s tistim vražjim reaktorjem, ki je tako zelo rad počil. Stražarska robognida v reaktorski dvorani je mentalno omejena in strelja samo na živa bitja. Verjetno zaradi sevanja. Z daljinsko vodenim robotom (upravljaš ga preko računalnika iz sobe, kjer je bil parkiran) jo meni nič, tebi nič porineš z mostička naravnost v razbeljeno reaktorsko jedro. Od tu naprej je silno važna hitrost, akcija. Z gumbom na ograji vklopi energetski most. Na drugi strani se ob sevanju zbudi nekaj golega in razgnetenega. Onega še kocina ne moreš skoviti, zato se mu raje v teku izogni in premakni vzvod na skrajni desni. Umakni se na sredino mostu in pokaži zavi adrenalin z dvema strelcema v zadnjico. Ko ti sledi čez most, ga izklopi. Hops, pa je svet takoj bolj čist! Most vklopi in na drugi strani premakni še levi vzvod ter v kontrolni računalnik vtipkaj kodo. Se spominjaš umazane reaktorske šifre z monitorja v sosednji kontrolni sobi?

Nivo 4

Pločevinko, ki te čaka zunaj dvigala, je prava nočna mora. Skoraj nepremagljiv. Reši te hitro tekanje levo in desno ali v krogih, ki jim bo s kroglami težko slediti. Ob priložnostih pa še potrpežljivo streljaj. Ko Pločevinka zakuriš, se poigraj z vsemi ostalimi mehanizmi izhodnih vrat. Prava kombinacija je "o" osveljeni vsi zunanji kvadratki. Z dvigalom na levi se odpelji na površje planeta. V teku te leteči smetnjaki ne morejo zadeti. Skoči na kamnite kocke in uporabi čudno kocko. V raketi, ki si jo malo prej sestrelil z veliko pištolo na terasi, ročno preberi ... mrtvega stražarja in z njegove naprave odpri rešetkasta vrata. Z računalnikom na steni poženi raketni

Onginovo sistemsko ... Onginovo ... najprej ... da morija ... zabeleži fiebec, ki zmotu eksplozije in jo nato pokoplješ premočnim ognjem. Zemlj na platf demontiraj raketno konico in izvleci BOMBO! Spet časovna omejitev, zdaj zdaj bo počilo! Po poti, ki jo je prej zaprtal Grdognus vojščaški, s čudno kocko odleti na nasprotno stran, ravno velike modre dvorane proti zaprtim vratom na hodniku. Na eni izmed kock počiva Onginov hrošč, ki bo na vsak način poskušal onemogočiti plezanje po njej. Hrošča uderež, če se postaviš natančno na sredino kocke, potisni po tleh bojo po strani. Bombo pusti pred zaprtimi vrati in zbeži iz hodnika na desno ... vsaj nekaj korakov stran. Vstopi.

Na levi srečaš umirajočo znanstvenico Escher. Razstreli robota, ki bi rad končal njeno umiranje. Pomagaj ji z zdravilnim stročjekom. V zahvalo dobiš prevajalni računalnik, s katerim razvozlaš hieroglife na treh stenah velike modre dvorane. Albeit na ... nekajkrat premisli, da zbeži. Če mu slediš, vidiš nekaj zelo zabavnega. Ker bi rob sam ... rad posknil, odpri enega od sarkofagov in iztreži ugriko. Notri najdeš čudno napravico, ki omogoča premik Alienove akrobacije.

Izgubljena civilizacija Phyxx

Računalnik sredi sobe vklopi transportacijske cevi, katerih oznake sestaviš na tipkovnici. Pritisni levo, desno in spodnjo tipko, da vklopiš pravo cev. Na glavo. V breztežnostnem prostoru streljaj, da dobiš hitrost in preplavaj na nasprotno stran, kjer te čaka nov golčniku spopad. Pazi kod hodiš. Tla so nabita. S prevajalnikom preberi stebre v sobi. Uporabljajoč srbičevo igračko lahko brez skrbi stopiš skozi energetska vrata. Ker vem, da kdor rešitve igre bere, slabo (ne) misli, je tole rešitev težke uganke na računalniku v levem kotu: zelena, rdeča, modra, rdeča, zelena, rdeča, modra, zelena, modra, zelena, oranžna, rumena, vijolična, rumena, oranžna, modra, rumena, zelena, rumena. Po mučnem filozofskem traktatu zlatega možganečeta spet dobiš novo baterijo, ki si jo seveda "inštaliraš". V kontrolni sobi vklopi cev ✡. Oglej si monitor poleg cevi in pritisni tipko gor. Ko butasti vojak utakne glavo v lukno, spusti kroglo na njegovo hrišo betico. Kroglo spet dvigni. Brezglavčev kolega ti bo vrgel bombo, ki jo brez pomislekov hvaležno vrni. Vklopi še cev ✡ in odvakuz miraj skozenjo. Kolobarje na velikem krogu moraš s hojo po ploščah urediti tako, da bodo znaki na kolobarjih v eni črti. Pomagaj si z modrima črtama na vsakem kolobarju.

Ker je Dr. Escherjeva zdaj že gotovo preminila, lahko prebrskaš njene zapiske in najdeš zdravilniško vamostno kodo. Zbeži nazaj k Icarusu. Obleci energetski ščit, da preživiš na strupenem ozračju in se obraniš toče metkov. Med begom pomahaj Dr. Mastabi, ki je ravno vzel s planeta. Vsem vojakom mora stvar posloviti, ker se bodo tako ali tako scvrli ob eksploziji planeta. Čas si vzemi le za tisto pri vhodnih vratih, saj se spominiš vstopno kodo. Prebereš jo v njegovem elektronskem rokovniku (=). Ob Icarusovem oblišju poberi svojo staro baterijo, novo pa vstavi Ikarus v klin in odpluj iz tega peklenskega planeta!

ANDREJ BOHINC

KOŠARKA ZA VSAKO CENO

Yo pro! Gre šeno stavo? Kdo bo letos prvak v NBA? 10 jurjev pa gajbo slivovke dam na San Antonio Sparte. Kaj praviš, da ne spremljaš NBA košarke?! Odlično. Še en za jame kopat.

Ti, kaj pa ti misliš? A jaz? Ja, ti v rdeči trenirki, brez brkov, brade, očal in drugih prepoznavnih znakov. Jaz nič ne mislim, jaz sem poet. Pišem pesmi, ki jih nihče ne razume, ker jih nihče ne prebere. O ti pišuka! To je pa res skrajno žalostno. Na, stari, vzemi tale špil in naj te sreča spremlja še naprej.

(Tip vzame CD in se spremeni v bitje s štirimi očmi, od tega dve na pecljih, ki se raznaščata iz ušes. Občinstvo osupne. V zraku zavlada napetost. Gema poči.)

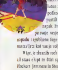
-Da, dragi bralci. Spet so bile to le sanje malega Kitajčka, ki s svojimi 155 cm nikoli ne bo ugledal parketov NBA lige. Rumeni se je pravkar zbudil iz nočne more. Odkar je z delovnega mesta odnašalca ostankov



"Ali mu bo uspelo? Da? Ne. / Da ...? Da. ... In tule je... pa ... 2 ... Gotov je bil postavljen! igralec s številko 17 ... pa 83! Tule je ..."

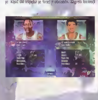
pljeskavic iz uredništva Megazina sunil igro NBA Live 95, mu slaba vest ne da miru. Zato se je odločil, da nam napiše pismo.

"Za kar sem storil, žal mi je. NBA Live 95 je še ena odlična športna simulacija iz serije EA Sports. Na moji osebni lestvici se uvršča takoj za NHL Hockeyem in daleč pred FIFA International Soccerjem. NBA Live 95 ponuja vse, kar si košarkarski fan lahko zaželi. Od konzoloste različice se pecejevska enačica razlikuje po izboljšani grafiki (tudi SVGA) in zvoku (digitaliziran) ter še nekaj novih opcijah. Izbirate lahko med igranjem ekshibicijske tekme, cele sezone (ni vam treba odigrati vseh tekem) ali končnice. Če ste pravi as, se boste odločili za simulacijski način igranja, v katerem vlada absoluten realizem (igralci se utrudijo, poškodujejo ...), otročajom pa prepustili akcijski način brez osebnih napak. Pravila si lahko prikrojite čisto po svoje: verjetnost prekrškov v obrambi in napadu, izgubljene žoge, koraki, tri sekunde ... vse to nastavljate kot vas je volja.



V igri je zbranih vseh 27 moštev NBA lige, plus dve all stars ekipi in štiri specialne postave (Slammers, Blockers, Jammers in Stealers). Moštva so rangirana po napadu, obrambi, skakalnih sposobnostih, vodenju žoge in skupnem povprečju. Vodeča ekipa lige je Orlando Magic, medtem ko so Chicago Bulls daleč zadaj, ker v njihovi postavi ni še donedavno "upokojenega" Michaela Jordana (podatki za igro so bili namreč zbrani 23. februarja 1995). Igralci se ločijo po 16 kategorijah. Njihove statistike so vodene za posamezne tekme in za celo sezono. Posamezne košarkarje lahko med seboj primerjate in z njimi celo trgujete, medtem ko v vas strmijo njihove grde (a je kdo rekel simpatične?) face.

Pred vsako tekmo vam računalnik pokaže lepo sliko mesta srečanja, kakor tudi predstavi obe prvi peterki ter njuni možnosti za zmago. Ko ste v akciji, igralce upravljate s tipkami, miško ali igralno ploščico. Poleg tipk za podajo/preklop in strel/skok je tu še tipka turbo, s katero dodatno pospešite gibanje svojega igralca, da ta lahko potegne v napadu ali ulovi svojega zajca v obrambi. Pogled na igrišče je izometričen pod kotom 30 stopinj, kot iz najboljših sedežev v dvorani. Novost pri tej EA športni simulaciji je, da lahko grafiko preklapljate med VGA in SVGA. Za slednjo boste potrebovali kar Pentiuma, saj je premikanje igralcev na minimalni konfiguraciji (486/50, 8MB) v tej ločljivosti enakovredno četi polžev po obilnem dopoldanskem kosilu. Igralci tudi drugače za spoznanje malce preveč drsijo po parketu, drugače pa so njihove poteze, gibi, geste, zabijanja in asistence v stilu pravih mojstrov NBA košarke. Primitivna taktika za zmago je izrivanje nasprotnikov s parketa in tesno dvojno pokrivanje, ključ do uspeha je torej v obrambi. Zagreti trenerji



lahko še vedno mešajo postave in spreminjajo strategijo napada in obrambe, toda brez kvalitetne obrambe ne bo šlo. Vse seveda v skladu s kvaliteto svojega moštva. Izvajanje prostih metov je narejeno skrajno realistično, saj s slabovidnimi centri dosti težje zadenete kot z ostrostrelskimi zunanjimi igralci. V drugi smeri pa je forsirano metanje (in zadevanje) trojk preko polovice igrišča zadeva, ki ši meji na znanstveno fantastiko.

Še par besed o nasprotnikih. Težavno je premagovati le boljša moštva od vaše ekipe na stopnji all stars. Vse ostalo je mala malica. Nasprotnikova taktika je namreč na nižjih težavnostnih stopnjah tako slaba, da se podre takoj, ko povedete za 10 ali več košev. Takrat začno nasprotnikovi košarkarji neumorno metati trojke in samo trojke, vi pa jih pri tem uspešno blokirate in povečujete razliko v protinapadih. Tempo v igri je res divji, tako da pride sedem odmorov na tekmo kar prav. Vmes pa lahko menjate igralce in občudujete svoje akcije na počasnih posnetkih. Med četrtinami vas komentator sproti seznanja s statistiko tekme in na koncu proglasi najboljšega igralca tekme.





"Ali so športni komentatorji res idioti? Da-so, ... tule je ..."

V čem je torej čar te čudovite športne simulacije? V njeni realističnosti, neponovljivosti in nepredvidljivosti? Da, vsekakor. Kaj pa slabe strani? (Da se ve, zakaj se gre.) Premalo humorja in nezmožnost spreminjanja podatkov. (Ali boste čez eno leto, ko bodo podatki zastareli, res kupili verzijo 96?) Sicer pa na tem področju (ger vlada prava suša, tako da ne morete veliko izbirati. Ostane vam le še NBA Jam, katerega izrid pa Acclaim non-stop prestavlja. Govoril sem. Apčiiih!"

Igro smo si sposodili pri podjetju C.S.C

Format	PC CD-ROM
Zvrst	Športna simulacija
Založnik	Electronic arts
SKUPAJ	85

86 · 82 · 87

PRIMOŽ ŠKERL

SIM TOWER

SAM SVOJ HIŠNI MOJSTER

Fantje pri Maxisu pa res ne vedo, kdaj je treba odnehati. Po odličnem SimCityju in slabših mravljincih in ekosistemih, je na vrsto prišla še "individualna celica eksistence urbanega okolja" ali biša (prosto po avtorju članka). Če bi sodili po igri, ljudje sploh ne vedo, v kaj se spuščajo! Življenje v taki zgradbi lahko "skravzla nerve" se tako jeklenemu človeku, še posebej, če mora noč in dan trpeti hrup sosednjega McDonald'sa, živčno tekanje straže po hodnikih in vse lažne alarme zaradi podstavljenih bomb. Ne, sploh se ne hecam. Življenje v novopečeni stolpnici, ki jo je sezidal arhitekt brez potrebnega znanja, popolnoma ustreza opisanemu.

Igra sledi železnemu pravilu izdajatelja: dlje ko delaš, več lahko narediš. To je veljalo že v SimCityju, ko se je z večanjem števila prebivalcev večala izbira zgradb. Tu je zadeva enaka, le da se večanje števila prebivalcev sedaj imenuje "nabiranje zvezdic" od ena do pet, namesto novih zgradb pa se pojavljajo nova dvigala, centri za obdelavo odpadkov in podobna romantika. Gradbiev bise izgleda nekako tako: plan javo, ki jo dobiš v dar od mesta, moraš čim bolj smotrno uporabiti in seveda zaslužiti ob tem kak krajcar. V osnovi je igra nezahtevna, vse, kar je treba narediti, je zidava nadstropij in njihovo opremljanje. Treba je vgrajevati vse vrste naprav in prostorov, ki spadajo v moderno stavbo: pisarne, stanovanja, restavracije, dvigala in stopnice. Pozneje v igri se jim pridružijo še trgovine, hotelske sobe, prostori varnostnikov, hitra in tovorna dvigala, bolnica, garaže, parkirišča, katedrala in še truma drugih. Zapletati pa se začne pri njihovi razporeditvi. Stanovalci bentijo nad hrupnostjo lokalov, hotelski gostje bi najraje videli, da z dvigalom pridejo v svojo sobo, delavci v pisarnah pa bi za kar najmanjšo najemnino najboljši možni prostor pod soncem. Seveda je le ena razporeditev optimalna, preden pa jo boste stuhtali, bo nastalo še mnogo drugih težav. V pomoč je možnost imenovanja nekaj oseb v igri, katerih gibanje opazujete. Po njihovem obnašanju lahko programirate dvigala, da delujejo bolj prilagojeno zahtevam voznikov, premeščate prostore in gradite nove. Istočasno začnejo naraščati cene vzdrževanja gigabiše, ljudje nočejo več stanovati kot sardine, dvigala postanejo pretesna, stopnic pa prebivalci 100 nadstropja zagotovo ne bodo uporabljali. Zato vam preostane le še lovljenje znanih osebnosti, ki si ogledajo vašo stavbo in vam izrečejo priznanje, s čemer so vam vrata slave odprta. Cene stanovanj in najemnine poslovnih prostorov lahko zvišate, pa bodo ljudje še vedno zadovoljni, uvedete še čistilsko službo in velike hotelske apartmaje. Bitka za preživetje pa se šele dobro začenja.

K zanimivi igri spada tudi zanimiv igralni vmesnik. SimTower teče v več oknih naenkrat pri vseh mogočih ločljivostih. Eno okno je pregled nad celo stavbo, drugo kot deluje kot povečevalno steklo. Potem so tu še okna z gradbenimi elementi, statusom biše in pomočjo, če se vam kje zalomi. Grafično je igra odlično narejena, ogromna zamera pa gre lahko avtorjem (upam, da se jim spahuje...), ker je igra užitna šele na 486DX4/100 ali Pentium mašinah z najmanj 8 MB RAMa. To pa sploh ne pomeni, da je v takšnem okolju podobna formuli 1! Vtis za malenkost popravi zvok, ki je naravnost čudovit. Sliši se vse, od petja ptic ob jutranji zori do škrebljanja dežja. Skratka, igralno vzdušje je enkratno. Če...

...če bi bila vsebina igre malo bolj privlačna in ne tako obrabljena kot potepuhov čevelj. Na hitro sem si izmislil vsaj še ducat stvari, ki bi jih lahko vdelali v igro in jo tako naredili bolj dinamično. Očitno so se gospodje avtorji tokrat osredotočili predvsem na "sociološki vidik urbanih aglomeracij" (hvala, Milan) in tako je igralec tisti, ki nadrsa: igra postane namreč kmalu dolgočasna za navadnega Jureta Vodopivca, ki si je želel vsaj toliko akcije kot pri SimCityju.





"Marija, kje so najine spodnjice?"

Format	PC, PC CD-ROM, Mac
Zvrst	poslovne simulacije
Založnik	Maxis
SKUPAJ	74

80 · 85 · 70

PRIMOŽ ŠKERL

DISCWORLD

1. Dejanje

2. Dejanje

3. Dejanje

4. Dejanje

ANDREJ BOHINC

SMEŠNA PLAT NOGOMETA

ACTION SOCCER

Kar se tiče nogometne simulacije na PC jih že dolgo ni bilo videti nič pametnega. Pravi dolgčas, ki ga je le za kratek čas prekinil FIFA International Soccer, smo morali nogometni fanatiki preganjati ob drugih igrah. Bo že držalo, da pride večina nogometnih simulacij na trg predvsem pred začetki svetovnih ali evropskih prvenstev, toda ker se ta odvijajo le na vsaka štiri leta, je letos vmes posegel francoski Ubi Soft, ki je na tem področju iger sicer pravi začetnik, a z velikimi možnostmi, da postane vsaj glavni kuhar.



Moštva iz Afrike so zagnale obrestajeje. Alah uekbe!

Pri nogometnih simulacijah je danes tako, da človek ne ve, kaj novega bi si še lahko domislil. Ali nasediti nogomet s 3D izometričnim pogledom na igrišče ali raje ostati pri klasičnem bočnem pogledu? Zakaj pa ne bi imeli oboje? Ljudje smo pač lakomna bitja in z ničemer nismo v zadovoljni. No, Ubijevci niso dvakrat razmišljali in so v Action Soccer vnesli kar dve različni perspektivi. Temu primerno se je raztegnila dolžina igre, ki se s šestih disket odpakira na celih 40 (!) megabajtov trdega diska. Igra torej mora biti nekaj posebnega.

Res je, Action Soccer, kot že sam naslov pove, nam ne namerava nuditi obilico nogometne statistike, prava imena moštev ali bog ne daj celo igralcev. Ne, namesto tega dobite instant nogobrcarsko akcijo, ki nekatera pravila nogometne igre upošteva, za druge pa kot da še slišala ni. Tako so igri nekaznovane podaje z nogo vratarju nazaj, prepovedanega položaja sploh ni, zivi zid se postavi ali pa tudi ne, kazni za hude prekrške (npr. za drseči start od zadaj) pa so tako redke, da sem o njihovi eksistenci začel že močno dvomiti, dokler nisem na neki tekmi zaradi poškodbe nasprotnikovega igralca le prejel rumenega kartona. V igri obstaja še cel kup stvari, ob katerih ne veste ali bi se zjokali od žalosti ali počili od smeha. Na primer: nočna in dnevna tekma se razlikujeta v tem, da pod reflektorji puščajo igralci za seboj sence, v oblačnem vremenu pa se le-te spremenijo v lebdeče NFL-je. V snegu vasega vratarja obmetavajo s snežnimi kepami, v dežju na igrišče priskaklja žaba, v lepem vremenu pa se po njem podita pes in petelin, ter včasih poči kaka petarda. Reklamni panoji ob igrišču s svojo vsebino in oblikami črk sumljivo spominjajo na velike svetovne firme (Come on=Canon).

Igri zagotovo ni v ponos, da morate v njej tekmovati z moštvi, kot so Ubi Cats, Monstrous Turtles ali Dancing Dolphins. To sicer ne pomeni, da v njih nastopajo mačke, želve ali delfini, temveč brezimeni nogometaši, ki na igrišču delujejo po načelu "vsi enaki, vsi enakopravni". Ekipe se med seboj ločijo v petih nogometnih veščinah (hitrosti, moči, driblingu, odvzemanju žoge, strelskih sposobnostih in igri z glavo), za katere imajo vsaka drugače razporejenih 18 točk. Maskote moštev ti povedo vse. Polži in želve so najpočasnejši, kamele so najmočnejše v naletih s telesi, leteči krti pa najbolje obvladajo igro z glavo.

Igralci na igrišču so veliki in tecno (Kje si pa ta izraz pobral? op. ur.). OK, tekoče animirani mi kar ni nič čudno, saj so avtorji njim namenili kar 6 000 sličic animacije. Nekaj manj jih je šlo za občinstvo na tribunah, ki vseskozi ne le prešerno navija, ampak tudi maha z rokami in skače s sedežev. Pasivni niso niti fotoreporterji za golom, ki s svojimi kamerami neprestano oprezajo za igralci z žogo. Premikanje igralcev je torej gladko kot led, njihove poteze pa so včasih bravurozne, drugič pa prav burleskne. Dribling ni na mestu. Žoga se vam sicer lepi na noge, vendar jo dlje časa ne gre držati v svoji posesti. Tako tvegate, da jo skupite po nogah ali prejmete tak "bodycheck", da poljubite travo. Najboljša taktika zestoji iz hitrega prenosa žoge, bodisi z natančnimi podajami ali pa streli na pamet. Igralci obvladajo celo paleto strelov: čez glavo, voleje, lobe, glavce... Kako bo igralec izvedel udarec na gol, je odvisno od njegove pozicije in kombinacije tipk strel+smer. Ob izvajanju prostih strelov, gol-outov in stranskih metov se pogled na igrišče pomanjša, tako da vidite več igralnega polja. Škoda, da to ni opcija tudi med celo igro. Vratar brani vse mogoče in ni le pobiralec žog iz mreže. Gibčen kot panter degazira žogo z roko in nogo. Izvajanje enajstmetrovk je narejeno odlično, prav tako kotov. Posnetke zadetkov si žal lahko ogledate le enkrat, pa še to ne v upočasnjeni varianti, drugače pa ponovitev akcij sploh ni. Po golih sledi več vrst klasičnih proslav in zadovoljnih fac trenerjev, poraženci pa v šok in tolk po glavi. Nekatere geste igralcev ob zamujenih priložnostih in prekrških so prav realistične in močno popestrijo igro, med katero ni menjav, tako da lahko taktiko (8 variant) menjate le med polčasom. Zvok v igri je nabit z navijaškimi refreni in vzdihi, ne sliši se tudi brcanja žoge in kakšen komentatorjev krik ob zadetku tudi ne bi bil odveč.

Action Soccer še najbolj spominja na kak nogomet z igralnega avtomata. Grafično je pravo nasprotje SWOS-u ali FG-ju v svoji kategoriji pa kljub nekaterim v nebo vpijajočim napakam (med polčasom moštva sploh ne zamenjajo strani igrišča, goli, ki jih dosežete



Ša vedno ne verjame, da je to snop, ne bekele

v zadnjih sekundah, vam niso priznani, itd.) močno prekaša FIFA International Soccer in Kick Off 3. Večina zamer v igri leti na nedodelanosti pri zadevah, ki niso ključnega pomena za igralnost. Na tem področju je AS dosti močnejši od vseh nogometnih simulacij na PC jih doslej, zato ga le igrajte in se zabavajte!



Format	PC, PC CD-ROM
Zvrst	nogometna simulacija
Založnik	Ubi Soft

SKUPAJ 82

84 | 81 | 78

DALIBOR M. JOVANOVIĆ
ALEKSANDER HROPOT

SuperKarts

JE KDO VIDEL MOJO KUPLUNGO?

Neke nevihtne noči je Nigel Mansell pustil svoj bolid na prostem. Ko je luna že dolgo kraljevala na nebu, se je nad spokojno pokrajino prilihotapil ogromen oblak. Iz čiste zlobe se je na vso moč polulal. Ko je zjutraj Nigel odpujsal do svojega dirkalnika, ga je skoraj infarkt: njegov super bolid se je zaradi intenzivnega nočnega pranja skrčil! V obupu se je sesedel poleg ljubljenega stroja. Takrat se je prikazal glavni mehanik (tehno tehno tehno!). Ko je zvedel za celo štorijo, je Nigelu predlagal, da skrčeno vozilce pametno uporabita. Rečeno storjeno. Nigel se je uekako sisul v tisto alu minijasto reč in navdušeno vzkliknil: "Prmej duš, izumila sva gokart!"

V čast temu za avtomobilski svet pomembnemu dogodku je Virgin naročil skupinici Manic Media, da naredi dobro, zanimivo in sploh kewl dirkalno simulacijo. (Resnica je sicer malo drugačna, a komu to mar





Alex B. Hopel prehiteva Ba ti Bo Bja za 0,000042 kroga (Position Timing)

važno da pokasiravo denar). Najprej klasika: nastavitve GmbH – zvok, komande, grafika, bla bla bla.

Dirkači(ce): med osmimi kreaturami izberi tisto, ki ti je najmanj podobna (tehno tehno tehno). Njihov skupni imenovalec je namreč izredna in neverjetna grdoba. V Super Kartsu je osem dirkališč, vsak dirkač enkrat nastopi pred svojo publiko (in se pona vadi osramoti kot osel).

Igra je mešanica simulacije in arkade (tehno tehno tehno!). Proge so bolj za bec, kot za res: v Moskvi se naprimer preganjaš po Rdečem trgu, na zidovih so namalani srpi in kladiva, sem ter tja pa tudi reklame za vodko in Sputnik, ponos ex sovjetskega vsemirstva.

Zmagaaaj; ko porablješ k Jelcinu na popivanje.

Vsa dirkališča so obzidana, tako da sploh ui mogoče zleteti s proge (pravzaprav so hoteli napraviti Doom klon, a niso vedeli, kam naj obesijo orožja), lahko se kvečjemu zaletavaš kot poblaznela veščá. Po progi so nametali kupe denarja, gum, turbo polnil, kantic z oljem, občasno pa se najde tudi kakšna bomba. Denar kar pridno pobiraj, saj je po vsaki dirki mogoč nakup rezervnih delov, boljšega motorja in podobnih reči. Ste že vse navili na maksimum? Kupite si par točk in bodite suvereno prvi na lestvici točkovanja za svetovno prvenstvo! Kaj moremo, za denar se dobi vse in korupcija že dolgo ni nič novega v svetu računalniških iger. Mimogrede, vaš gokart se v ovinkih obnaša kot poblaznel bumerang, zato si prej nastavite zavijanje po lastni zadovoljnosti. Sedaj pa muzik!!!!! (tehno tehno tehno!!!) Skozi vso igro vas spremlja Alfi Nipič (Franci zgrabi Micko za njen mali M C. reader!)

Prosiva, da prejšnji stavek sprejmete kot obstrukcijo in propagandno psihološki odpor proti notranjemu sovražniku (fižol itd.). Vso igro poslušate tehno tehno tehno (jaaaaaa!), vsaka proga ima svojo melodijo, motor rohni kot krdelo jaguarjev (hej, biologi, c00l it!) in sploh in... hm... in sploh. Poglejte oceno v megametru in vse vam bo jasno.

Super Karts je tako še ena v dolgi vrsti iger, ki niso ljubezen na prvi pogled. Grafika ni nič posebnega, vendar je v igri predvsem važna hitrost: hitre igre v SVGA pa še nikomur ni uspelo narediti in je še lep čas ne bo. Čar igre je, kot ponavadi, v boju z živim nasprotnikom. Škoda le, da igra ne podpira mrežne in modemske povezave, tako da se morata



Sotehmuets Ravnmata Balkerade Zerimola N°1

oba zagrizenca spopasti na eni ušivi tipkovnici, kar sovraživa že iz časov MK2. Fantje, Manic Media imenovani, lahko bi se naučili kaj koristnega od Apogeejevcev in njihovih Wacky Wheels (ne rečk, am pak ideja ni slaba!). Dejstvo pa ostaja: gokart je mnogo simpatičnejše vozilce kot kakršnakoli formule in čeprav sva si zgodbo o Nigelu izmislila, bi morda storil kar prav, če bi svojega McLarna nastavil pod namakalni sistem.

Igro so nam posodili v trgovini ITA Plus.

Format	PC CD-ROM
Zvrst	Dirkalna simulacija
Založnik	Virgin
SKUPAJ	86

84 · 91 · 89

Druga ocena: 80

Ker so ostali tekmovalci preslabi, je Dalibor predlagal, da odfurava eno igro za dva igralca. Ostale je pustil sicer gladko za seboj, ker faut pac ni slab voznik (pa še prej je dva dni treniral), ampak jaz sem ga v osmih krogih prehitel za dva kroga. Pa ne da bi se hotel s tem preveč hvaliti. Sicer je občutek kar v redu, prekleto moteči pa sta dve reči. Prvo je zabijanje v stene, na katere (bi moral reči „v katere"?) se lahko dobesedno prilepite. Ampak največji nesmisel je pa v tem, da praktično nikoli ne vidite tekmovalcev, ki vozijo nekaj metrov stran v nasprotni smeri, ker so vmesne stene ...

Rok Kočar

MEGAZINOV PRIMERJALNI CENIK

[illegible]

Tokrat smo vam spet olajšali nakupovanje. Tretja številka prinaša najobsežnejši primerjalni cenik doslej. Želimo vam obilo dobrih nakupov!

številka 3

Osnovne plošče s procesorjem

Podjetje		486 DX2/66		486 DX2/80		486 DX4/100		Pentium	
Avtt	str. 4	VLB, Cyrix	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	P-90 VLB, PCI, Intel	[illegible]
Byte Inside		VLB, AMD	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	PCI EIDE, Intel	[illegible]
O.S.C. Hobbit	str. 11	[illegible]	[illegible]	VLB, Cyrix	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	P-90 PCI, Intel	[illegible]
[illegible]		[illegible], Cyrix	[illegible]	[illegible], AMD	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	P-90 PCI, Intel	[illegible]
Chipy						[illegible]	[illegible]		
[illegible]		Cyrix	[illegible]	Cyrix	[illegible]	AMD	[illegible]	P-90, Intel	[illegible]
Comtron	str. 38	VLB, Cyrix	[illegible]	VLB, Cyrix	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	P-90 PCI, Intel	[illegible]
[illegible]		VLB, AMD	[illegible]	PCI, AMD	[illegible]	PCI, AMD	[illegible]	PCI, Intel	[illegible]
[illegible]	str. 18	VLB, [illegible]	[illegible]	VLB, [illegible]	[illegible]	VLB, [illegible]	[illegible]	P-90 PCI, Intel	[illegible]
Housing Comp.		Cyrix	[illegible]	AMD	[illegible]	AMD	[illegible]	P-90 PCI, Intel	[illegible]
IPC Corp.		VLB, IPC Corp.	[illegible]			VLB, IPC Corp.	[illegible]	P-90 PCI, Intel	[illegible]
Jezerček Comp.	str. 2	VLB, PCI, AMD	[illegible]	VLB, PCI, AMD	[illegible]	VLB, PCI, AMD	[illegible]	P-90 PCI, Intel	[illegible]
KFM	str. 6	VLB, AMD	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	P-90 256 PCI, Intel	[illegible]
[illegible]		VLB, Intel	[illegible]	VLB, Cyrix	[illegible]	PCI, AMD	[illegible]	Intel	[illegible]
Micromedia		VLB, Intel	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	VLB, Intel	[illegible]	P-90 PCI, Intel	[illegible]
Mrak	str. 15	VLB	[illegible]	VLB	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	P-90, Intel	[illegible]
MS Bled	str. 43	VLB, Cyrix	[illegible]	VLB, Cyrix	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	P-100 PCI, Intel	[illegible]
Profesional		VLB, Cyrix	[illegible]			VLB, AMD	[illegible]	P-90 PCI, Intel	[illegible]
Rac Engineering	vlož.	VLB, Cyrix	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	P-100 VLB, Intel	[illegible]
[illegible]		VLB, AMD	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	PCI, Intel	[illegible]
Tropex		VLB, Cyrix	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	VLB, AMD	[illegible]	PCI, Intel	[illegible]

Grafične kartice

Podjetje		Nižja kakovost		Srednja kakovost		Visoka kakovost		Profesionalna kakovost	
[illegible]	str. 5	[illegible], Trident	[illegible]	S3 [illegible] VLB, S3	[illegible]	STEALTH 64 1MB VRAM, Diamond	[illegible]	STEALTH 32 4MB VRAM, Diamond	[illegible]
Byte Inside		[illegible] 1MB VLB, S3	[illegible]	STEALTH 32 1MB DRAM VLB, Diamond	[illegible]	STEALTH 64 2MB PCI, Diamond	[illegible]	STEALTH 32 2MB VRAM PCI, Diamond	[illegible]
O.S.C. Hobbit	str. 11	[illegible] 1024K, Trident	[illegible]	5429 VLB, Cirrus Logic	[illegible]	XPRESSION 1MB VLB, ATI	[illegible]	[illegible] 4MB VRAM, ATI	[illegible]
[illegible]		[illegible], Trident	[illegible]	S3 1MB VLB, S3	[illegible]	STEALTH 64 1MB VRAM VLB, Diamond	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Chipy		PCI S3-864 1MB, S3	[illegible]						
[illegible]		[illegible] 1024K, Trident	[illegible]	S3 1MB VLB, S3	[illegible]				
Comtron	str. 38	ISA [illegible] 1024K, [illegible]	[illegible]	CL 5429 1MB ISA VLB, Cirrus Logic	[illegible]	ET 6000 W32P 2MB PCI, [illegible]	[illegible]	MACH 64 2MB VRAM PCI, ATI	[illegible]
[illegible]				[illegible] PCI, [illegible]	[illegible]	BAHAMAS 64 1MB PCI, Paradise	[illegible]	BAHAMAS 64 PCI, Paradise	[illegible]
[illegible]				[illegible]	[illegible]				
Housing Comp.		5428, Cirrus Logic	[illegible]	5434, Cirrus Logic	[illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM VLB, Diamond	[illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM VLB, Diamond	[illegible]
IPC Corp.		[illegible] VLB, Spea	[illegible]	[illegible] PCI, Spea	[illegible]	[illegible] PCI, Spea	[illegible]	[illegible] PCI, Spea	[illegible]
Jezerček Comp.	str. 1	[illegible] 1024K, Trident	[illegible]	S3-C805 1MB VLB, S3	[illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM, Diamond	[illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM, Diamond	[illegible]
KFM	str. 6			5428, Cirrus Logic	[illegible]	[illegible] MACH 64 1MB, ATI	[illegible]	[illegible] MACH 32 1MB, ATI	[illegible]
[illegible]		[illegible], Trident	[illegible]	[illegible], Trident	[illegible]	STEALTH 64, Diamond	[illegible]		
Micromedia		MACH-32 1MB, ATI	[illegible]	STEALTH 64 1MB DRAM, Diamond	[illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM, Diamond	[illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM, Diamond	[illegible]
Mrak	str. 21	[illegible], Trident	[illegible]	1MB VLB	[illegible]				
[illegible]	str. 59			miroCRYSTAL [illegible] 1MB DRAM, Miro	[illegible]	miroCRYSTAL [illegible] 2MB VRAM, Miro	[illegible]	miroCRYSTAL [illegible] 4MB VRAM, Miro	[illegible]
MS Bled	str. 43	[illegible] VLB, Trident	[illegible]	MACH 32 VLB PCI, ATI	[illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM VLB PCI, Diamond	[illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM PCI, Diamond	[illegible]
Profesional		[illegible], Trident	[illegible]	[illegible], Trident	[illegible]	MACH 64 2MB DRAM, ATI	[illegible]	STEALTH 64 1MB VRAM, Diamond	[illegible]
Rac Engineering	vlož.	[illegible], Trident	[illegible]	S3-C805 VLB, S3	[illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM VLB, Diamond	[illegible]	STEALTH 64 1MB VRAM, Diamond	[illegible]
[illegible]		[illegible] 1MB ISA, [illegible]	[illegible]	TOMAHAWK 1MB VLB, Altron	[illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM VLB, Diamond	[illegible]	[illegible] 2MB PCI, Genoa	[illegible]
Šimić-Electronics		[illegible] ENCODER, Antmation Tech.	[illegible]	[illegible] ENCODER II, Antmation Tech.	[illegible]	VGA-TV ENCODER, Antmation Tech.	[illegible]	PC SUPER TV ENCODER, Antmation Tech.	[illegible]
[illegible]						[illegible], Acer	[illegible]		
Tropex		[illegible] ISA, Trident	[illegible]	1MB VLB, S3	[illegible]	STEALTH 64 2MB VRAM, Diamond	[illegible]	[illegible] 4MB VRAM PCI, ATI	[illegible]

Zvočne kartice

Podjetje		8-bitno		16-bitno		Visoka kvaliteta		Zvočniki	
Avtt	str. 5	SB 1.5 VALUE, Creative Labs	[illegible]	SB 16 VALUE, Creative Labs	[illegible]	SB AWE-32, Creative Labs	[illegible]	2x15 W AKTIVNI	[illegible]
[illegible]						SOUNDMAN WAVE, Logitech	[illegible]		
Byte Inside				SB 16 VE, Creative Labs	[illegible]	SB AWE 32, Creative Labs	[illegible]	PS-12 AKTIVNI, Escom	[illegible]
O.S.C. Hobbit	str. 11			SB 16 MCD, Creative Labs	[illegible]	SB AWE 32, Creative Labs	[illegible]	2x60 W AKTIVNI	[illegible]
[illegible]		SB 1.5 VALUE, Creative Labs	[illegible]	[illegible] VALUE, Zoltrix	[illegible]	SB AWE 32 VALUE, Creative Labs	[illegible]	2x3 W	[illegible]
Comtron	str. 38	12E, Aztech	[illegible]	16E, Aztech	[illegible]	SB AWE-32, Creative Labs	[illegible]	AKTIVNI [illegible]	[illegible]
[illegible]				[illegible], Paradise	[illegible]	PROFESSIONAL, Paradise	[illegible]		
[illegible]	str. 11	SB 2.0 VE, Creative Labs	[illegible]	SB 16, Creative Labs	[illegible]	SB AWE-32, Creative Labs	[illegible]	[illegible] 2x40 W, [illegible]	[illegible]
Housing Comp.				SOUNDMAKER 16 E	[illegible]				
IPC Corp.				MEDIAMAGIC [illegible], IPC Corp.	[illegible]			IPC Corp.	[illegible]
Jezerček Comp.	str. 2	SB 2.0, Creative Labs	[illegible]	SB 16 VE, Creative Labs	[illegible]	SB AWE-32 VALUE, Creative Labs	[illegible]	2x1.5 W AKTIVNI, Creative Labs	[illegible]
KFM	str. 6	SB VALUE, Creative Labs	[illegible]	SB 16 VALUE, Creative Labs	[illegible]	SB AWE-32, Creative Labs	[illegible]	CT-50 AKTIVNI, Creative Labs	[illegible]
Micromedia				SB 16 MCD, Zoltrix	[illegible]	SB AWE-32 ASP, Creative Labs	[illegible]	2x50 W AKTIVNI, Zoltrix	[illegible]
Mrak	str. 15			SB 16, Creative Labs	[illegible]	SB AWE-32, Creative Labs	[illegible]	2x4 W	[illegible]
[illegible]	str. 59			miroSOUND PCM, Miro	[illegible]	[illegible], Reveal	[illegible]	[illegible], Bose	[illegible]
MS Bled	str. 43			SB 16 VE, Creative Labs	[illegible]	SB AWE-32, Creative Labs	[illegible]	2x40 W [illegible]	[illegible]
Profesional				SB 16 MCD [illegible], [illegible]	[illegible]	ULTRASOUND MAX, Gravis	[illegible]	25 W STEREO AKTIVNI, Escom	[illegible]
Rac Engineering	vlož.			SB 16 VALUE, Creative Labs	[illegible]	ULTRASOUND MAX, Gravis	[illegible]	40 W, Escom	[illegible]
[illegible]				AUDIO [illegible], Genoa	[illegible]	[illegible], Tomco	[illegible]	AKTIVNI MAX, Multimedia	[illegible]
Šimić-Electronics						ULTRASOUND MAX, Gravis	[illegible]		
[illegible]						ACM 530 + ZVOČNIKI, Acer	[illegible]	2x4 W	[illegible]
[illegible]				SB 16, Creative Labs	[illegible]	SB AWE 32, Creative Labs	[illegible]	12 W	[illegible]

Pomnilniški čipi

Podjetje		1 MB (70 ns)		4 MB (70 ns)		8 MB (70 ns)		16 MB (70 ns)	
[illegible]	str. 1	30 pin	[illegible]	72 pin	[illegible]	72 pin	[illegible]	72 pin	[illegible]
Byte Inside				72 pin	[illegible]			72 pin	[illegible]
O.S.C. Hobbit	str. 11	30 pin, Simm, Goldstar	[illegible]	72 pin, Simm, Goldstar	[illegible]	72 pin, Simm	[illegible]	72 pin, Simm	[illegible]

Gepla rač. center	30 pin 60/70 ns	4.690,00	72 pin 60/70 ns	10.970,00	72 pin 60/70 ns	39.500,00	72 pin 60/70 ns	38.000,00
Infoprod	30 pin	5.990,00	72 pin	22.000,00	72 pin	44.000,00	72 pin	80.960,00
Gentron str 30	Simm	5.035,00	72 pin, Simm	21.344,00	72 pin, Simm	43.600,00	72 pin, Simm	73.571,00
Gekko str 10			Siemens	20.303,00				
Hevning Comp.	80 pin	5.442,00	72 pin	20.540,00			72 pin	64.720,00
IPC Corp			72 pin 80 ns	21.600,00				
Jerovšek Comp. str 2	30 pin	3.600,00	72 pin 60/70 ns	14.990,00	72 pin 60/70 ns	39.670,00	72 pin 60/70 ns	80.000,00
KPM str 6	72 pin	5.100,00	72 pin	20.000,00	72 pin	39.500,00	72 pin	65.000,00
Mika Prix	30 pin	4.620,00	72 pin	24.641,00			72 pin	25.640,00
Micromedia	30 pin	5.415,00	72 pin 60/70 ns	21.000,00	72 pin 60/70 ns	80.400,00	72 pin 60/70 ns	66.585,00
Mmtr str 25	30 pin 60/70 ns	4.010,00	72 pin 60/70 ns	14.580,00	72 pin 60/70 ns	39.000,00	72 pin 60/70 ns	52.900,00
MS Plod str 45	80 pin	5.415,00	72 pin 60/70 ns	20.211,00	72 pin 60/70 ns	81.435,00	72 pin 60/70 ns	72.430,00
Profesional			72 pin Simm	21.400,00	72 pin, Simm	44.800,00	72 pin, Simm	67.435,00
Rus Engineering vkl.	30 pin	4.990,00	72 pin	20.911,00	72 pin	39.600,00	72 pin	65.550,00
Senom	30 pin, Simm	5.934,00	72 pin Simm	22.226,00	72 pin, Simm	83.216,00	72 pin, Simm	28.300,00
Šumil Elektronika	KPG MAX	5.550,00						
Vespas	HOUNDAI	5.200,00	DIP	21.100,00	DIP	50.511,00	DIP	55.500,00

Trdi diski

Podjetje	400-600 MB		600-800 MB		800-1000 MB		nad 1 GB	
Arel str 5	420 MB, Seagate	22.990,00	250 MB, Quantum	50.000,00	850 MB EIDE Seagate	52.400,00	1.08 GB EIDE, Seagate	46.900,00
Byte Inside	420 MB WD	26.555,00	250 MB WD	50.114,00	850 MB WD	42.892,00	1.2 GB WD	55.825,00
G.S.C. Mobitel str 11	540 MB, Conner	26.900,00	250 MB Quantum	80.910,00	850 MB WD	55.000,00	1.2 GB WD	30.900,00
Gepla rač. center	540 MB, Seagate	25.200,00	280 MB, WD	33.560,00	850 MB, WD	54.600,00	1.2 GB WD	51.900,00
Ghiga					850 MB, WD	56.900,00		
Gentron str 30	425 MB Conner	22.011,00			850 MB Conner	58.355,00	1.2 GB Conner	55.900,00
Gambit	540 MB WD	51.090,00			850 MB WD	58.201,00	1.2 GB WD	52.900,00
Gekko str 10	540 MB Conner	25.990,00			850 MB Conner	58.225,00	1.08 GB Conner	20.122,00
Hevning Comp.	425 MB WD	22.217,00			850 MB WD	53.455,00	1.2 GB, WD	72.100,00
IPC Corp	540 MB Samsung	23.050,00	250 MB, Quantum	31.800,00	850 MB, Conner	40.907,00		
Jerovšek Comp. str 2	540 MB EIDE, WD	24.000,00	250 MB EIDE, WD	28.001,00	850 MB EIDE WD	50.900,00	1.2 GB EIDE, WD	46.400,00
KPM str 6	540 MB WD	27.001,00			850 MB, WD	55.600,00		
Micromedia	540 MB Conner	22.100,00	700 MB, WD	35.100,00	850 MB, Conner	52.000,00	1.08 GB, WD	56.900,00
Mmtr str 25	525 MB Conner	22.600,00			850 MB Conner	57.900,00		
MS Plod str 43	520 MB Conner	22.655,00	730 MB, WD	84.155,00	850 MB Conner	55.550,00	1.08 GB WD	90.185,00
Profesional	540 MB Conner	24.000,00			850 MB WD	55.500,00		
Rus Engineering vkl.	540 MB IDE, Seagate	25.000,00	250 MB EIDE Quantum	50.100,00	850 MB EIDE Seagate	58.400,00	1.08 EIDE Seagate	40.160,00
Senom	420 MB Quantum	26.171,00	250 MB, Quantum	48.605,00	1000 MB, IBM	22.665,00	1.08 GB SCSI Quantum	82.986,00
Vespas	420 MB Conner	20.200,00			850 MB EIDE WD	52.300,00	1.2 GB EIDE, WD	90.200,00

Disketniki in izmenljivi diski

Podjetje	5,25" HD		3,5" HD		Drugo (mini disk, syquest)	
Arel str 5	Mitsumi	4.700,00	Mitsumi	4.600,00	220 MB interni SyQuest	55.900,00
Byte Inside	Mitsumi	7.502,00	Mitsumi	3.092,00	220 MB IDE/SCSI, SyQuest	51.146,00
G.S.C. Mobitel str 11	Chinon	5.900,00	Chinon	3.900,00		
Gepla rač. center	Mitsumi	6.450,00	Mitsumi	3.601,00		
Gentron str 30	Mitsumi	6.537,00	Mitsumi	3.935,00	220 MB IDE SyQuest	59.005,00
Gekko str 10	Mitsumi	2.900,00	Mitsumi	3.750,00		
Hevning Comp.	Mitsumi	4.450,00	Mitsumi	4.004,00		
IPC Corp.	Teac	2.500,00	Teac	4.900,00	270 MB, SQ3270A, SyQuest	62.900,00
Jerovšek Comp. str 2	Teac	6.400,00	Teac	4.300,00		
Mika Prix	Teac	2.500,00	Teac	5.350,00	280 MB magnetno optični disk, Fujitsu	85.800,00
Micromedia	Mitsumi	6.440,00	Mitsumi	4.100,00	220 MB IDE/SCSI SyQuest	51.700,00
MS Plod str 43	Mitsumi	6.030,00	Mitsumi	4.650,00		
Profesional	Mitsumi	6.340,00	Mitsumi	8.100,00		
Rus Engineering vkl.	Mitsumi	6.130,00	Mitsumi	3.730,00		
Senom	Mitsumi	5.615,00	Mitsumi	4.085,00		
Vespas	Mitsumi	6.000,00	Sony	3.600,00		

Monitorji

Podjetje	14"		15"		17"		Zaslonski filtri	
Arel str 5	CA-1414 VLR (1024x768) NI, Smile	38.500,00	CA-1504 (1280x1024) NI, Smile	56.900,00	CA-1701 (1280x1024) NI, Smile	118.000,00	Elite, Sorry	12.980,00
Byte Inside	14A-4CM 4229 Philips	82.122,00	15A 4CM 0230 Brilliance, Philips	83.554,00	17B-4CM 0019 Philips	153.046,00	GLASS, Trisman	5.670,00
G.S.C. Mobitel str 11	NI-LR Tyster	32.000,00	(1280x1024) NI, KFC	86.900,00	CRYSTAL LR CTL	111.900,00	STEKLENI Unut	2.850,00
Gepla rač. center	3279 LR, Philips	55.300,00	4220 NI Philips	53.790,00	6190 NI Philips	116.500,00	12-15 Dell	12.640,00
Ghiga			1015, MAG	52.600,00	MXP 17E MAG	153.000,00		
Comp uk	MPRII, Smile	35.900,00	NI Smile	84.900,00	NI Smile	116.900,00		
Gentron str 30	4546 NI TVM	52.292,00	A590 NI TVM	40.646,00	A509 NI TVM	99.020,00	12"-15" STEKLENI Monitrim	10.260,00
HAG Mikrogir str 21	2.9 MPRII IPM, BEC	54.000,00	2X15 MPRII, IPM NEC	89.900,00	3V 12 MPR II, IPM, OGM NEC	148.900,00		
Gekko str 10	SC 428VSL Samtron	55.336,00	SC 528DCL, Samtron	51.291,00	SC 728TCL, Samtron	142.655,00		
Hevning Comp.	NILR Samsung	50.905,00	KFC	55.546,00	SF II Sony	148.812,00	12"-15" A/S MONITORGUARD Dell	8.511,00
IPC Corp.	SC 428VSL Samtron	51.900,00	SC 528DCL, Samtron	40.960,00	17410, IPC Corp.	92.500,00	14" 15" Dell	15.710,00
Jerovšek Comp. str 2	1453 LR, Stennesck	30.900,00	1390 NI LR Stennesck	40.000,00	VISIOMASTER 17 Mali Iyama	124.960,00	14"	2.403,00
Mika Prix	1414, KFC	39.740,00	CA-1515, KFC	50.620,00	CA-1210 KFC	114.550,00	15" Zenlam	17.480,00
Micromedia	3279 Philips	59.630,00	CA-1500 DPMS Smile	50.700,00	CA-1210 DPMS Smile	199.000,00	14" 15" STANDART A/S Dell	8.999,00
MMM str 30	CPP 1451/SM CTL	51.900,00	CPS 1565/SM CTL	50.900,00	CPS-1765/SM, CTL	48.960,00		
MS Plod str 43	5279 LR, Philips	41.400,00	8220 Philips	54.000,00	6000 (1280x1024) NI Brilliance Philips	198.200,00		
Profesional	CA-1418 (1024x768) NI, KFC	36.900,00	CA-1900 (1280x1024) NI, KFC	57.900,00	CAG (1280x1024) NI, MPRII, Gorenje	110.900,00		
Rus Engineering vkl.	CA-1418 NI, Smile	35.070,00	CA-1500 NI Smile	57.900,00	CA-1700 NI, Smile	106.900,00	II-S, Terry	15.650,00
Senom	LR-IT0018 MAG	90.336,00	9T-15E MAG	57.485,00	9E-17E MAG	101.756,00	STANDARD 13"-15" Dell	11.416,00
Trend	ACER VIEW 5SDL, Acer	90.130,00	ACER VIEW 55L, Acer	23.000,00	ACER VIEW 7FL, Acer	155.600,00		
Vemeto	MS NI Smile	51.900,00	... NI Smile	58.100,00	CA 1218 Smile	183.300,00	14" Zenlam	14.000,00

Tiskalniki

Podjetje	Matrični		Črnobeli brizgalni		Barvni		Laserski	
AC Steil Tec str 40	LC-20 Star	29.300,00			SJ 148 Star	33.300,00	STARTYPE 4000 Star	75.900,00
Arel str 5	LQ-100 Epson	90.900,00	DESKJET 540 HP	48.000,00	DESKJET 560C, HP	80.030,00	LASERJET 4L, HP	30.900,00
Avtoteka d.d.			BJ-100E, Canon	54.944,00	BJC 70, Canon	54.055,00	LBP-8e Canon	80.800,00
Byte Inside	LQ 570+ Epson	81.900,00	DESKJET 540 HP	51.310,00	DESKJET 660C, HP	93.820,00	LASERJET 4L, HP	81.900,00
G.S.C. Mobitel str 11	LC-200 Star	57.700,00	STYLUS 800 Epson	53.710,00	STYLUS COLOR, Epson	97.900,00	LASERJET 4L, HP	98.900,00
Gepla rač. center	LQ 100, Epson	41.100,00	STYLUS 800+ Epson	56.070,00	STYLUS COLOR, Epson	80.610,00	EPL 5100, Epson	99.900,00
Ghiga			BJ-200EX, Canon	57.560,00				
Gentron str 40	LQ-100, Epson	91.100,00	STYLUS 800+ Epson	50.010,00	STYLUS COLOR, Epson	80.990,00	EPL 5100, Epson	99.870,00
HAG Mikrogir str 21	P20 24 igel NEC	54.500,00			SUPERSCRIPT Cb610 (Thermo Color) NEC	148.010,00	S 60T+ LQ1 NEC	87.000,00
Gambit	LQ-100, Epson	39.990,00	STYLUS 800+ Epson	87.211,00	STYLUS COLOR, Epson	80.590,00	EPL-9400 Epson	99.900,00
Hevning Comp.	LC-240 Star	32.120,00	DESKJET 540 HP	40.500,00	DESKJET 540 HP	54.410,00		

Podjetje								
IB Infotrage	ED-100, Epson	30 116,00	STYLUS-800, Epson	53 890,00	STYLUS COLOR, Epson	92 990,00	LASERJET 4L, HP	65 168,00
IPC Corp	EX-510 Epson	36 900,00	STYLUS-800+, Epson	50 771,00	STYLUS COLOR, Epson	74 800,00	EPL 5000 Epson	68 990,00
Jerovšek Comp. str. 1	ED 110 Epson	40 900,00	DESKJET 560 HP	54 110,00	DESKJET 560C, HP	61 500,00	LASERJET 4L, HP	61 [illegible]
NFM str. 4	ED 100, Epson	60 600,00	STYLUS-800+, Epson	54 510,00	STYLUS COLOR, Epson	95 990,00	LASERJET 4L, HP	61 [illegible]
Liks Pris	DL 700, Fujitsu	30 400,00					FAX 400 Fujitsu	77 [illegible]
Microtrade	SP-2410 Samsung	30 400,00	BJ-600EX, Canon	59 874,00	BJC-4000, Canon	68 124,00	HL 650, Brother	94 [illegible]
Mrak str. 25	24 igel A4 Samsung	30 [illegible]	STYLUS-800+, Epson	57 170,00	STYLUS COLOR, Epson	69 500,00	LASERJET 4L, HP	80 [illegible]
PS Blad str. 45	ED 574+ Epson	81 [illegible]	STYLUS 800+, Epson	58 311,00	STYLUS COLOR, Epson	94 710,00	LASERJET 4L, HP	91 [illegible]
Professional	ED 100 Epson	30 500,00	BJ-200EX, Canon	57 804,00	BJC-4000 Canon	90 700,00	WINTYPE 4000, Star	75 [illegible]
Ros Engineering vid.	KXP-1115 Panasonic	59 [illegible]	DESKJET 560 HP	49 310,00	DESKJET 540+ HP	60 490,00	WINTYPE 4000, Star	72 [illegible]
Secom	EX-510 Epson	30 294,00	STYLUS-800+, Epson	57 211,00	STYLUS COLOR, Epson	87 814,00	EPL 5000 Epson	89 900,00
Trend	ED 100 Epson	40 900,00	STYLUS-800+, Epson	58 619,00	STYLUS COLOR, Epson	66 010,00	LASERJET 4L, HP	65 [illegible]
Vespex	DL 700, Fujitsu	36 [illegible]	STYLUS-800 Epson	5? [illegible]	CANON 4110 Canon	8? [illegible]	BHB Fujitsu	69 [illegible]

Tipkovnice

Podjetje	Cenejše		Dražje		Ergonomske	
Avtc str. 5	G 83-6011 Cherry	5 600,00	G 81 Cherry	8 019,00		
Byte Inside	5082 Chicony	2 840,00	G 83, Cherry	3 778,00	NATURAL KEYBOARD Microsoft	19 999,00
C.S.C. Holbik str. 11	102 SLO, Chicony	2 500,00	G 83, Cherry	8 900,00		
Cegis rač. center	102 SLO, Chicony	2 100,00	G 83-SLO, Cherry	4 700,00		
Comp.all	LATIN II BTC	2 500,00				
Comtron str. 80	BTC 102 SLO, BTC	2 500,00	G 83-SLO, Cherry	5 150,00		
Gambit	G 83-6011 Cherry	5 650,00	G 80-3000 Cherry	12 284,00		
Housing Comp.	102 SLO Chicony	2 135,00	G 83-6010 SLO Cherry	3 180,00		
IPC Corp.	1M IPC Corp.	2 707,00	1M IPC Corp.	3 003,00		
Jerovšek Comp. str. 2	G 83-6001 Cherry	5 100,00	G 81 Cherry	7 200,00	ERGO, Cherry	39 950,00
NFM					NATURAL KEYBOARD Microsoft	19 999,00
Liks Pris	PC 102 BTK	2 400,00	G 83, Cherry	3 850,00		
Microtrade	G 83 SLO, Cherry	5 500,00	KT-2001 SLO, Keytronic	1 099,00	NATURAL KEYBOARD Microsoft	19 360,00
PS Blad str. 45	102 SLO, Chicony	3 550,00	G 83, Cherry	3 010,00		
Professional	102 SLO, Chicony	2 080,00	G 83-5011 102 SLO, Cherry	3 140,00		
Ros Engineering vid.	SLO, Chicony	2 400,00	G 83-SLO, Cherry	8 100,00		
Secom	G 83-6011 SLO, Cherry	4 680,00	KT 2000, Keytronic	3 854,00	NATURAL KEYBOARD Microsoft	17 500,00
Trend					T 4, Acer	6 700,00
Vespex	Kontakt	3 [illegible]	G 83, Cherry	3 [illegible]		

Ohišja

Podjetje	Baby		Mini stolp		Stolp		Veliki stolp	
Avtc str. 5		9 600,00		6 471,00		10 [illegible]		16 990,00
Byte Inside				5 011,00		9 675,00		13 161,00
C.S.C. Holbik str. 11				2 099,00		6 817,00		14 000,00
Cegis rač. center		5 300,00		7 500,00		11 211,00		
Comtron str. 80	0750707	7 220,00		6 500,00		9 124,00		11 921,00
Housing Comp.		5 692,00						
Jerovšek Comp. str. 2		6 900,00		6 900,00				11 400,00
Liks Pris	BTK	1 360,00	BTK	9 [illegible]	BTK	10 [illegible]		
Microtrade	0750707	6 900,00	I S	6 [illegible]		11 [illegible]		14 900,00
Mrak str. 25		5 400,00		5 200,00				
PS Blad str. 45		7 400,00		6 500,00		10 [illegible]		
Professional	0750707 200 W	8 500,00		2 [illegible]		7 392,00	250 W	14 000,00
Ros Engineering vid.	0750707	5 446,00	MS-1	6 [illegible]	MS-2	10 [illegible]	MS-3	11 600,00
Vespex				6 [illegible]		9 000,00		12 000,00

Krmilniki

Podjetje	IDE + I/O		EIDE + I/O		SCSI		PCI	
Arel str. 3	BLB Winbond	2 400,00	AR 132 (10 MB/s)	7 077,00	AHA 1542, Adaptec	10 [illegible]	DC 290 N Tekram	1 900,00
Byte Inside	IDE + I/O, Tekram	1 616,00	EIDE + I/O, Tekram	3 110,00	TLB-CACHE Tekram	40 858,00	PCI-CACHE, Tekram	10 718,00
C.S.C. Holbik str. 11		2 500,00		3 011,00	AHA 1542, Adaptec	29 [illegible]	MHI 3	6 990,00
Cegis rač. center	VLB, Winbond	2 490,00	VLB UMC	2 100,00	Sayo	5 600,00		5 900,00
Chipo			CMD 10 MB/s, CMD-VLB	6 [illegible]				
Comp.all	ISA + I/O	1 000,00	VLB + I/O, Winbond	2 590,00				
Comtron str. 80	ISA MULTI I/O, Winbond	2 065,00	VLB EIDE Sayo	4 [illegible]	017-2/HCR	9 738,00	PCI-IDE	1 950,00
Delta str. 80			VLB Winbond	3 [illegible]	DC 007 Tekram	30 700,00		
Housing Comp.	IDE + I/O HIGH SPEED	3 844,00	VLB EIDE + I/O HIGH SPEED	2 [illegible]			PCI-IDE EHB	3 202,00
IPC Corp.			MULTI I/O, Vision	3 [illegible]				
Jerovšek Comp. str. 2	VLB, Sayo	2 500,00	16550 VLB, Sayo	3 [illegible]	PCI-Sayo	5 900,00		
Liks Pris	ISA, BTK	1 500,00	VLB BTK	2 311,00	VLB TK Adaptec	15 400,00		
Microtrade	VLB 2270 BTC	5 100,00	VLB EIDE	4 200,00	AHA 1540 CF Adaptec	25 540,00	PCI-EIDE	3 500,00
PS Blad str. 45	VLB, DTC	2 790,00	VLB DTK	2 600,00	TLB 1842, Adaptec	64 [illegible]	PCI-EIDE, DKT	2 680,00
Professional	VLB 25/10/00 Sayo	3 [illegible]	BLB TMK, 110	3 771,00	TLB WESTEN (3 Mb/s) Reader	17 [illegible]	HOTEL PCI	4 600,00
Ros Engineering vid.	I/O UTI VLB	2 528,00	EIDE I/O VLB	3 [illegible]				
Secom	IDE + I/O VLB BTC	2 000,00	EIDE + I/O VLB, DTC	6 [illegible]	1522A, Adaptec	16 120,00	EIO EAST-AIN, DTC	3 029,00
Vespex	VLB Winbond	2 400,00	BLB Winbond	1 [illegible]	VLB Adaptec	21 700,00	PCI-EIDE, DC 280	2 180,00

Enote CD-ROM

Podjetje	dvojne hitrost		trojne hitrost		štirikratne hitrost		SCSI	
Arel str. 5	CDU 55E, Sony	14 900,00	FX-300 Mitsumi	11 [illegible]	FX-400 Mitsumi	25 [illegible]	GCD R5600 Goldstar	27 000,00
Byte Inside	CDM 207 01 Philips	10 450,00			FX-400 Mitsumi	16 [illegible]	2 speed Goldstar	27 900,00
C.S.C. Holbik str. 11	Chinon	13 990,00	FX-300 Mitsumi	11 000,00	FX-400 Mitsumi	13 [illegible]	5501 B, Toshiba	28 500,00
Cegis rač. center	CDU 55E, Sony	13 290,00	FX-300 Mitsumi	22 990,00	FX-400 Mitsumi	14 [illegible]		
Chipo					FX-400 Mitsumi	14 200,00		
Comp.all	55E, Sony	14 990,00			FX-400 Mitsumi	16 990,00		
Comtron str. 80	CDU 55E Sony	16 951,00	FX-300 Mitsumi	22 533,00	FX-400 Mitsumi	17 784,00		
DMP Mikrografija str. 20	421 NEC	16 990,00			4XI, NEC	80 990,00	4X (4 speed), NEC	56 990,00
Elmitel	120A, Wearnes	10 100,00						
Hekto str. 10	CDU 55E, Sony	10 394,00			FX-400 Mitsumi	16 652,00		
Housing Comp.	Sony	10 446,00			FX-400 Mitsumi	21 958,00		
IPC Corp.	CDU 55 Sony	11 990,00			FX-400 Mitsumi	14 990,00		
Jerovšek Comp. str. 2	EIDE Goldstar	14 990,00			EIDE, Teac	10 400,00		
NFM str. 4	CDU 55E Sony	11 990,00			FX-400 Mitsumi	16 500,00		
Liks Pris	CDU 55 Sony	10 660,00			FX-401 Mitsumi	10 400,00		
Microtrade	CDU-30E, Sony	22 990,00	FX-300 Mitsumi	25 000,00	CD-55A, Teac	32 990,00	CDU 55S (2-speed) Sony	31 500,00
Mrak str. 25	IDE	14 500,00			Teac	26 990,00		
PS Blad str. 45	CDU-55E, Sony	16 990,00			FX-400 Mitsumi	28 [illegible]	CDU 265 (2-speed) Sony	30 426,00
Professional	CDU 20E, Sony	17 500,00			FX-401 Mitsumi	20 500,00		
Ros Engineering vid.	9X, Goldstar	15 114,00			FX-400, Mitsumi	25 760,00		

Sonm	CDU-55S, Sony	19 564,00	FX-500, Mitsumi	24.792,00	SSA-35; Ioec	28.355,00	CDU 55S, Sony	29 402,00
Trend	5250 AT int., Ocean	22.400,00						
Vespex	CDU-55S, Sony	15.200,00	FX-300, Mitsumi	21.300,00	FX-400, Mitsumi	24.000,00	4 speed NPC	96.000,00

Skenerji

Podjetje		Črnobeli ročni		Barvni ročni		Črnobeli A4		Barvni A4	
Aval	str. 3	SCANMAN 256 Logitech	21 190,00	SCANMAN COLOR Logitech	41 601,00	SCANJET IIp, HP	101 500,00	SCANJET IIcx, HP	203.199,00
Avtotehna d.d.				IX-4015 Canon	100.095,00				
Bonsti		SCANMAN 256, Logitech	31 490,00	SCANMAN COLOR Logitech	36.990,00			COLOR OFFICE, Logitech	69.990,00
Byte Inside		256 GRAY, Primax	25 190,00	COLOR Primax	42.590,00	SCANJET 3P HP	49 195,00	SCANJET 3C HP	415.600,00
Copis rač. center		SCANMAN 256 Logitech	20 190,00	SCANMAN COLOR Logitech	47 000,00			SCANJET IIcx, HP	206.000,00
Comp all								1201 dpi Tamarack	48 900,00
Comtron	str. 39	SCANMATE 256 Genius	35 146,00	SCANMATE COLOR Genius	51 911,00			COLORPAGE I Genius	93.919,00
Ditacom		SMARTA GRAY 800 dpi Ultronix	29 770,00	SMARTA COLOR 800 dpi, Ultronix	38.000,00			SCANPLUS II 800 dpi, Plustek	57.000,00
Gambit		SCANMAN 256 Logitech	29 900,00	SCANMAN COLOR Logitech	49.000,00			GT 8500 SCSI Epson	154.599,00
Hermes Comp		SCANMATE 256 Genius	11 339,00	SCANMATE COLOR Genius	29.511,00	COLORPAGE I (C) Genius	72 146,00	COLORPAGE II (C), Genius	123.641,00
Jerovšek Comp.	str. 2	256 GRAY Actima	11 900,00	COLOR 16 E.M. Actima	22.411,00	3P HP	49 500,00	3C, HP	175 000,00
KFM	str. 6	SCANMAN 256 Logitech	19 900,00	SCANMAN COLOR, Logitech	34 000,00			SCANJET IIcx, HP	191 000,00
Mike Pro						SCAN PARTNER Fujitsu	106.000,00		
Micromedia		SCANMATE 256 Genius	14.390,00	SCANMATE COLOR, Genius	32.500,00	EASYREADER Genius	79 270,00	COLORPAGE I 1201 dpi, Genius	94.915,00
MiM	str. 81							COLORPAGE, Sims	99.900,00
MS Ural	str. 45							GT 9000 Epson	144 000,00
Profesional		SCANMAN 256 400 dpi, Logitech	18 990,00	SCANMAN COLOR 64 000, Logitech	38 999,00	SCANMAKER 2, Microtek	132 900,00	COLOR OFFICE 1210 dpi, Ocean	51 650,00
Res Engineering	vlad.	SCANMAN 256 Logitech	18.700,00	SCANMAN COLOR, Logitech	38 000,00	SCANJET IIp, HP	41 900,00	SCANJET IIc HP	205 199,00
Sonm		SCANMAN, Logitech Ocean	13 995,00	SCANMAN COLOR, Logitech	30 400,00	GT 8500, Epson	150 000,00	GT 8000 Epson	226 135,00
Trend						SCANJET IIp, HP	101 550,00	SCANJET IIc, HP	205 190,00
Vespex		Primax	11 500,00	Primax	21.370,00			SMARTA 1200, Ultronix	40 000,00

Modemi in fax/modemi

Podjetje		14 400 baud vgradni (notr.)		14 400 baud zunanji		16.800 baud		19 200 baud ali več	
Aval	str. 5	GVC	15 900,00	GVC	19 990,00	U 1496 E Zyxel	41 900,00	U 1496 E+ Zyxel	50 900,00
Byte Inside		V32 bis, Zoom	19 000,00	V32 bis, Zoom	19 290,00				
O.S.C. Hobbit	str. 11	ULTRA 3056 Ocean	12.000,00	SPORTSTER, US Robotics	19 500,00			28.800 BAUD US Robotics	34 000,00
Copis rač. center		FM 144 VIL, Zoltrix	10.491,00	Zoltrix	14 900,00				
Chipy		FAX MODEM VOICE + 4818, Ocean	20 150,00						
Comtron	str. 59	1414 VR, Ocean	10.360,00	SPORTSTER 1414, US Robotics	21.390,00	U 1496 B Zyxel	59.215,00	2814, Ocean	28.542,00
Ditacom						U 1496 B Int., Zyxel	59.500,00	U 1496 B+ Int., Zyxel	58 000,00
Ditella		FAST TALK II Motorola	40.641,00	FAST TALK II, Motorola	49 900,00				
Hinding Comp.		V42 bis, Zoom	12.350,00	V42 bis, Zoom	19 460,00			1496E ext. Zyxel	65 000,00
IPC Corp.								TELEMETRY 32 + ex bus 14 98 IPC Corp	31 100,00
Jerovšek Comp	str. 1	V42 bis VOICE, GVC	15 100,00					28.877 BAUD V.41 bis VOICE int. GVC	26 500,00
Micromedia		144/144 VOICE, Zoltrix	18 000,00	144/144 Zoltrix	15.900,00	U 1496E, Zyxel	47.500,00	144/288 V.41 bis ext. + V.34 Zoltrix	11 990,00
MS Mod	str. 45	Zoltrix	11 000,00	Zoltrix	15.400,00				
Profesional		14 400 BAUD, Zoom	18 835,00	14 400 BAUD, Zoom	29 700,00	1400 Int., Zyxel	47 150,00	1496 E+ Zyxel	68.000,00
Res Engineering	vlad.	14 400 Zoltrix	16.300,00	14 400, Zoltrix	21 200,00				
Sonm		14.400, Genius	10.950,00	14 400, US Robotics	22.440,00			28.800 BAUD INT. US Robotics	32.660,00
Šool Electronic		AT-1414 PC V.32 Ocean	12 100,00	AT-1414 PC V.32 Ocean	15.900,00			AT 2814 PCM V.34 int. Ocean	21 900,00
Vespex		GVC	10 800,00	GVC	15 000,00				

Miške

Podjetje		Cenejše		Dražje		Daljinske		Sledne kroglice	
Aval	str. 5	MOUSE 9 E Genius	2.400,00	PILOT Logitech	4.487,00	MOUSEMAN Logitech	14 900,00	TRACKMAN II Logitech	12 000,00
Genius		FIRST MOUSE, Logitech	1 900,00	FIRST MOUSE, Logitech	3.495,00	MOUSEMAN Logitech	11 900,00	MINI TRACKBALL, Logitech	4 790,00
Byte Inside		DEXXA, Logitech	1 462,00	MS MOUSE, Microsoft	11 997,00	MOUSEMAN Logitech	12.800,00	TRACKMAN II Logitech	8.925,00
O.S.C. Hobbit	str. 11	DYNO 25 Ultronix	1.390,00	PILOT, Logitech	3.507,00			LIBRA 90, Ultronix	4.990,00
Copis rač. center		ECHO, Primax	1 299,00	FIRST MOUSE Logitech	3.560,00				
Comtron	str. 39	EASY MOUSE, Genius	1 295,00	3 BUS Genius	4.048,00	REMOTE, Genius	7.898,00	EASY TRACK, Genius	5.202,00
Ditacom		DYNO 25 SS, Ultronix	1 100,00	DYNO-30 SS, Ultronix	2.107,00			TRACKBALL 90 MS, Ultronix	4.907,00
Ditella		MOUSE ONE Genius	2 500,00	PILOT, Logitech	4.407,00	MOUSEMAN Logitech	10.800,00		
Gekko	str. 11	3 TIPKE Mitsumi	837,00	GLIDEPOINT Cirque	11.000,00				
Hinding Comp		EASY MOUSE, Genius	1 120,00	NIMBUS 5 SERIAL, Genius	4.519,00			NEWTRACK, Genius	5.017,00
IPC Corp		IPC MOUSE + PODLOGA, IPC Corp	1 900,00	MICROSOFT MOUSE Microsoft	5.001,00				
Jerovšek Comp.	str. 1	EUROMIŠEK	1 200,00	PILOT Logitech	4.500,00				
KFM	str. 6							TRACKMAN II Logitech	11.500,00
Mike Pro		DYN 5 DTK	1 540,00	PILOT Logitech	3.990,00				
Micromedia		DYNO 50 Ultronix	1 000,00	MOUSEMAN SENSA, Logitech	9 990,00	MOUSEMAN Logitech	14.990,00	LIBRA 80 Ultronix	4.000,00
MS Mod	str. 45	DYNO 50 Ultronix	2 250,00	PILOT Logitech	4.611,00				
Profesional		3 TIPKE + PODLOGA, Ocean	1 900,00	EASY 400 dpi Logitech	4.211,00	MOUSEMAN Logitech	13.570,00	TRACKMAN PORT, Logitech	5.514,00
Res Engineering	vlad.	DEXXA, Logitech	1 900,00	FIRST Logitech	4.500,00	MOUSEMAN Logitech	15.200,00	TRACKMAN II Logitech	10.900,00
Sonm		SERIAL, Elyer	1 450,00	MICROSOFT MOUSE Microsoft	2.301,00	MOUSEMAN Logitech	15.652,00	QUICK TRACK 800 Logitech	2.945,00
Vespex		900 dpi Primax	1 500,00	FIRST Logitech	4.210,00			LIBRA 405M Ultronix	4.077,00

Igralne palice

Podjetje		Digitalne		Cenejše analogne		Dražje analogne		Profesionalne	
Aval	str. 5	PYTHON 5 QuickShot	2.590,00	WARRIOR 5 QuickShot	2.510,00	RAIDER 5 QuickShot	3 900,00	WINGMAN EXTREME Logitech	7.400,00
Bonsti				MAGSTICK, Logitech	1 800,00	DEXXA JOYSTICK, Logitech	2.490,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	6.099,00
Byte Inside		QS 128 QuickShot	2.345,00			WINGMAN, Logitech	8.012,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	7.411,00
O.S.C. Hobbit	str. 11	PYTHON 5, QuickShot	2.500,00	J-98, Genius	1 900,00	ANALOG, Ocean	2.500,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	7.600,00
Comtron	str. 39			J-08, Genius	1 120,00				
Datacom						CONDOR 3 Ultronix	2.790,00		
Gekko	str. 18	3.MAVERICK 5 QuickShot	2.953,00	PYTON 5 QuickShot	2 727,00				
Hinding Comp.				JOYSTICK, Genius	1 500,00				
IPC Corp.				WARRIOR BATMAN, QuickShot	3 590,00				
Jerovšek Comp	str. 1			TS-500	2 920,00	G1221	5.170,00		
KFM	str. 4			WARRIOR 5, QuickShot	1 500,00	WINGMAN Logitech	6.000,00	WINGMAN EXTREME Logitech	4 600,00
Micromedia				JOYSTICK, Genius	1 900,00	JOYSTICK, Dip tec	3.500,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	7 900,00
Profesional				ANALOG Genius	4 100,00	ANALOG 900 PS, Genius	5.700,00	PHOENIX, Genius	14 570,00
Res Engineering	vlad.	PYTON 5, QuickShot	1 400,00	DEXXA, Logitech	2 500,00	WINGMAN Logitech	5.500,00	WINGMAN EXTREME, Logitech	9 580,00
Sonm				ANALOG Genius	4 150,00				
Šool Electronic		PC GAME PAD Genius	5 510,00	PC ANALOG, Genius	4 100,00	FC ANALOG PRO, Genius	5.455,00	PHOENIX, Genius	14.000,00
Vespex				QuickShot	2 900,00	QuickShot	4.501,00		

Drug Wars

Ko bom velik, bom "drug dealer"

V Slovarju slovenskega knjižnega jezika je beseda kozlarija pojasnjena takole: Drug Wars. Pika. Toliko za uvod.

Zgodba je jasna. V Ameriki so popularne "mamile". Popularni so policaji s kavbojskimi klobuki. Seveda so popularne tudi 30-metrske limuzine, bejbe, dilakuziji, mafija in ostala banda, ter drekdilerji v obveznih snežno belih oblekah. Vsakemu drugemu drekdilerju je ime Lopez. Tudi naš iz igre ni izjema. Vsak Lopez je seveda brez izjeme Portoričan ali Mehikanec ali nekaj takega. Latino skratka. In vsak Lopez misli, da lahko samo zato, ker ima na banki 500 milijonov dolarjev, celularni telefon in osebno vojsko s helikopterji, nekaznovan "zajebava" nas policaje, se spakuje in nas preklinja.

E, Lopez stari, tole ti je bila t.i. *kobna greška*: ti bomo mi šerifi iz Sierra kauntija naredili ekstra lukanjo v glavi, da bo bolj zračno in svetlo ti sploh boš lažje dihal. Da ne rečemo, da boš glavni frajer doli v kartelu, ko boš pljuval skozi zaprta usta.

Zaplet, ki si ga človek takole malo po svoje priredi, je še edina svetla točka igre. Vse ostalo je totalna beda. Vsi seveda pomnimo prejšnje polomije istega založnika: *Hu šot Dvoni Rok 1 in 2, Meddogmikkri* in *Krajer p trol*. Takrat sem si rekel: stisnimo zobe in potrpimo, slabše ne more biti. Bridko sem se zmotil.

Za igranje potrebujete natanko tri možganske celice. S prvo opazujete, kdaj bo na zaslonu iz skrivališča pokukal kak fakin, falot ali fičfirič. Z drugo šofirate po miški in s spletom enormnega intelektualnega in fizičnega napora pripeljete merek na falotovo glavo ter ji vgradite klimo. Tretja možganska celica jasno skrbi za dihanje in bitje srca. Vseh ostalih trijon se lahko igra "človek ne jezi se" ("celica ne jezi se" - o.p. ur.)



Zopet ste mi razstrelili avto! Prebilati moraš damo še enkrat.

Napredka še vedno od nikjer (najbrž so ga kar ubili). Zopet imate pištolo z desetimi naboji, ki jo polnite z desnim gumbom na spodnjem delu zaslona. Zopet se naokoli smuka meni, v katerem s pištolo shranjujete in nalagate igro, določate težavnost in poslušate iste zvočne vzorce kot v vseh treh predhodnikih. Zopet so tu vaši kameradi, ki vam pred vsako akcijo postrežejo s kakim bednim aforizmom tipa "Howdy partner! Let's kick some butt." In zopet je tu lego-grafika z neko nokturno in neznano ločljivostjo, ki poleg ošpic na igralcu povzroča 5-milimetrske kocke na zaslonu (1 mm resnično!). Kratka pavza.



Bilo minile so tri urice, in sem pa sem šel na kosilo, v trgovino ter obrnil tole neumnost. Stopnje so štiri (Sierra, Chicago, meja in Južna Amerika), vsaka ima tri misije (ali nekaj takega) in na vsaki misiji morate pokositi kakih trideset kriminalcev. Če hočete igro končati v enem dne vu, shranjujte pozicijo po vsakem pičenem nasprotniku. Zadeva je nadvse preprosta, tako da po kaki tretjini igre vse skupaj postane že rutina. Ob kratkem sprehodu skozi igro se lahko zato posvetite programerskim napakam. Zakaj mi npr. vsi pravijo "use your six shooter", ko pa ima pištola očitno deset nabojev? Zakaj mi šerif potem, ko sem ga nalašč počil v hrbet, osebno sporoči, da sem ustrelil civilista? Zakaj lahko ubijemo zlikovca, tudi če zgrešimo za dober centimeter zaslona? Zakaj sem se sploh spravil igrati to zadevo?

Toda neumnosti, da ne rečem celo diletantstva, še zdaleč ni konec. Pri American Laser Games si ubijanje predstavljajo kot dobro šalo in trgovino z mamili kot dom za ostarele latino američane. Vsak drogeraš, ko vas poči, se nato obvezno, ampak res obvezno, nagravžno zasezi, celo zakrohota v stilu "har har har". Ali je bila to trenutna želja producentov igre ali pa le skupinska bolezen vseh igralcev, vam žal ne znam povedati. Je pa verjemite mi zelo moteče, ko je poleg ubijalskih avtralijtranja ter začetniške glasbene podlage edino, kar še slišite, tisti neskončni har har har. Lahko bi vsaj vključili posebno tipko, s katero bi se, ko poknete sovraga, zarezali vi.

Nekaj podobnega je s kostumografijo. Mar ameriški programerji zares mislijo, da posel, v katerem se obračajo milijarde dolarjev, vodijo peki, ki so svojo obleko ukradli iz gledališča ali dobili na karitasu. Le nekaj pitunerkov. Dilerji v sandalih, lanenih hlačah, havajskih srajcah in slamnatih klobukih. Kot svinje zavaljeni ameriški heavy metalci v karirastih srajcah, tetovirani od glave do riti. Brezzobi starci z raybankami, s klobuki in ponterosо brezrokavniki. Drug deal fashion, skorajda. Toda tudi vaša stran ni nič boljša. V prvi misiji vas spremlja teksaški šerif, ki po baseballsko pljuva in zavijajoč gengliš prijavlja debilizme, od katerih boli glava. V Chicagu ga zamenja debeluh, ki gotovo ne potrebuje kevlarskega jopiča, zato pa pove edino dobro foro v celi igri: "C'mon move! There are people held hostage in Chicago Court room! Let's hope they're all lawyers." Na ameriškem jugu vam bo v pomoč (napoto) neka frajla z rožo v laseh, ki bosa teka gor in dol med kulisami, vozi gliser in maha s pištolo, da vsi kihajo. Nikakor tudi ne smem mimo trika, ki vam bo gotovo znan iz Twin Peaksa. Po vsaki opravljeni stopnji vam nadrejeni povedo, češ kako dobri da ste, nato pa odobravajoč visoko iztegnejo navzgor obrnjene palce (ja, ja, gut, gut).

Prvič, ker je vse skupaj sancta simplicitas, ka pacifiste pa niso omembe vredne, in drugič, ker se vedno upam, da igre ne boste kupili. Kljub temu, da sem



Tu je bilo prvič in zadnjič, da si mi spremljal JON DEREC DAJ!

polnoleten ter ljubitelj Dooma in Heretica, tem tako masovno hladnokrvno pobijanje že preseda. Posebej še igralcev, ki so slabi, oblečeni kot strašila in se tako tudi smejijo.

P.S. (tel. 061 9781 droge-aids)

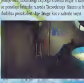
Igro nam je posodil Mantis d.o.o.

Format	PC CD-ROM
Zvrst	Infantilna arkadna igra
Založnik	American Laser Games
SKUPAJ	34
54	66	39

USS TICONDEROGA
DEFENDER OF LIBERTY

HLADNA VOJNA PO HLADNI VOJNI

Ticonderoga, zadnji krik vojaške mode, je ena najmočnejših in strateško sila pomembnih ladij ameriške vojne mornarice. Namenjena pred vsem podpori večjim ladjam in letalonosilkam, je kos vsem možnim grožnjam tako iz zraka kot s kopnega in morja ter zahrbtnih globin oceanov, kjer na krvavi vojaški davek prežijo vrhunske jedrske podmornice. Lahko bi rekli, da je Ticonderoga ladja vse-v-enem, kajti z visoko razvitimi inteligentnimi izstrelki prav lahko nadomesti celo letalsko zračno obrambo, najnovejša radarsko senzorska oprema pa bi nemara odtehtala letala tipa AWACS. Prav ti izredno zmogljivi senzorji v tesni elektronski povezavi z mogočno paleto najrazličnejših orožij, od preprostega streliva do inteligentnih morskih izstrelkov tipa tomahawk, tvorijo srce modernega bojnega sistema Aegis, s katerim se ponašajo križarke razreda Ticonderoga. Sistem je bil že dodobra preizkušen, kje drugje kot v zalivski vojni.



Vzorno pospravljena skorna soba velikega očitnja (Katerega očitnja? Mansetnega? Stričevega? ...ur.)

Kot kapitan omenjene križarke se podaš v svet, ki so si ga nedvomno izmislili psihotični paranoiki, verjetno zaradi težkih travmatičnih izkušenj v zgodnjem otroštvu. Na vsak način bi radi iznašli kakšno novo (hladno) vojno, da bi spet lahko, kot včasih, drgetali od strahu pred uzmrtjem človeštva. Le kako so prišli na idejo, da bi tisti ruski burkež Žirinovski po Adolfovem vzoru uspel zbrati vojsko in ogroziti svet? Ali pa, da bi Iran od držav razpadle Sovjetske Zveze nakupil toliko orožja, da bi lahko



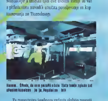
koj drugega kot ogrozil svet. Tretja drama te igre pa se odvija na Japonskem morju okoli Korejskega polotoka. Severnim Korejcem naj bi se po avtorjevih besedah totalno odtrgalo. Z razvojem lastne jedrske oborožitve naj bi jasno da ogrozili svet. Nesposobni kapitani si boste na tem področju ogledali šokanten posnetek atomske eksplozije sredi velemesta. Pred igranjem lahko izbirate med omenjenimi prizorišči skorajšnjega konca sveta. Meni je bilo najboljše in hkrati najtežje Korejsko (Sea of Japan).

Razkošnost Ticonderoge na CD-ROMu občutimo ob visoki ločljivosti in možnosti sprehajanja po hodnikih ter vseh pomembnejših prostorih križarke, ki so sicer narisani, a presenetljivo podobni in skorajda resnični. Na ta način postaneš pravi kapitan ladje s pravim komandnim mostom in seveda s svojimi privatnimi prostori. Žal je hoja po Ticonderogi tudi na močnejšem računalniku precej počasna, pa čeprav se lahko obračamo le po 45 stopinj in hodimo po korakih.

Igra se odvija klasično po misijah, ki jih opravlja USS Ticonderoga na izbranem kriznem žarišču. Največkrat s Ticonderoge poveljujemo skupini različnih ladij v napadu na določen strateški cilj. Vsa moderna orožja so inteligentna in računalniško vodena. Zato je igra predvsem strateška in precej manj akcijska. Uspešnost izstrelkov je odvisna le od spreminjajočih se, često sila težavnih vremenskih razmer. Akcije in dinamike željne kapitane bo Ticonderoga razočarala. Ker mora biti kapitan, poveljnik hkrati navzoč na vseh položajih križarke, to je tekanje gor in dol po ladji sila zamudna zadeva, hitro začne uporabljati tako imenovane "tipke bližnjic" (short cut keys). Na tem mestu igranje lahko zaide v suhoparnost in dolgočasnost.

Format	PC CD-ROM
Zvrst	strateška simulacija
Založnik	Mindscape
SKUPAJ	70
	68
	75
	70

kajti vsa "akcija" se poenostavi na kontrolo nekaj taktičnih ekranov, v trenutku dosegljivih preko omejenih tipk: navigacijski ekran, radarsko senzorski ekran, zračni, kopenski in podvodni bojni ekrani, ter ekrana za strelna orožja in poročila o poškodbah ladje. Bitka poteka v realnem času, ki ga lahko po želji pospešimo ali upočasnimo. Ustaviti ga ne moremo. Igro odlikuje dokaj popolno in kompleksno bojno okolje, saj moramo sami skrbeti za navigacijo, načrtovati pot, upravljati orožja itd., in hkrati podobno poveljevati še vsem ostalim spremljajočim ladjam. Pri takem načinu vojskovanja so vitalnega pomena poveljnikove strateške sposobnosti, kar pa je za začetnika lahko precej težavno. Zato so pri Mindscape-u izdelali tudi dve uvodni misiji, ki vas s priloženimi navodili naučita poveljevanja in kapitanovanja na Ticonderogi.



Hmmm... Šteda, da nam pozabi očala. Tista tamle zgleda kot slupini kapulcev ... Ja ja, Popalel se ... bil!

Za popestritev igralnega vzdušja skrbijo pogosti video posnetki orožij in eksplodirajočih sovražnikov, ki nam vsaj ob uspešno zaključeni misiji povrne nekaj samozavesti. Dodatnemu občutku vpletenosti v zgodbo naj bi pripomogli tudi dialogi s člani posadke, ki pa nekako niso najbolj posrečeni in tudi ne prepogosti. Kapitan na USS Ticonderogi se bo žal počutil kot čuvaj muzeja voščenih lutk, ker je vsa posadka križarke popolnoma negibna. To vsekakor ne govori v prid ocenam igralnosti in dobre grafike.

Igro nam je posodilo podjetje Colby d.o.o.



X-COM: Terror from the Deep

Povratek alienov je bil pričakovan, prav tako pa so bile pričakovane izboljšave predhodnice te igre, torej UFO: Enemy Unknown. Ker tedaj več ob mnogi ni bilo toliko, vam bom tule postregel le z bistvenimi nasveti v zvezi z mlajšo sestro slovne igre.

Baze lahko tokrat gradite le v morju. Za začetek sta najprimernejši lokaciji nekje v sredini Atlantika ob ob južni obali Kitajske, saj je tod največ držav, ki vaš projekt finančno podpirajo in je zato branjenje njihovega ozemlja za vas najpomembnejše. Praktično do konca igre vam ni treba zgraditi drugega kot delavnice za 50 delavcev, spalnice za 150 ljudi, laboratorije za 100 raziskovalcev in prostorov, kamor boste pripeljali žive primerke neznanih vrst. Skladišča in radarje gradite po lastni presoji in potrebah, več kot petih skladišč in dveh radarjev pa verjetno ne boste potrebovali. Od ostalih zgradb, ki jih izumite kasneje, sta pomembni le dve, v katerih višate psihološko moč svojih bojevnikov (MC - mind control skill).

Na začetku je pametno razviti opremo za prvo pomoč in senzor premikanja. Gaussovo tehnologijo pustite pri miru, ker je popolnoma nepomembna. Že na prvi misiji se boste namreč dokopali do sonićnih pištol, pušk ali celo topov, ki praktično do konca ostanejo najboljše orožje. Takoj razvijte vse sonično orožje in dobro opremite svoje vojščake. Aqua plastics raziščite, da boste lahko izdelovali ščite, ki so na začetku slabi. Kasneje se boste dokopali do dveh pomoči skoraj enakih ščitov, vendar ima slednji možnost premikanja v višino. Pod vodo o letenju pač ne moremo govoriti. Ko dobite v roke še čudežni element Zrbite je usode zadovoljnih ljudi za skoraj zapečatena. Zrbite je hkrati gorivo, strelivo in vse ostalo. Z njim je treba le pazljivo razpolagati, ker ga reproducirati NE morete.

Poleg Sonic kanonov je zelo uporabno tudi pištolo za omamljanje. V poštev pride, kadar želite nekoga pripeljati v bazo živega ali pa v primeru, da skupaj stoji več sovragov, ki jih lahko z enim strelom na prvo mesto hkrati onesposobite. Najbolj destruktivno orožje je PWT Cannon. Ta proti sovragu pošlje eksplozive velike moči. Glavna prednost tega orožja je 100 odstotno zanesljivost zadetka, saj lahko pred strelom določite tudi 10 točk mimo katerih bo bombo letela. Torej lahko streljate okoli desetih vogalov. Eno od pomembnejših orožij je MC disruptor. Z njegovo pomočjo lahko sovraga tako zmedete, da bo začel nenadzorovano streljati (ponavadi po svojih sobojevnikih) ali pa bo orožje enostavno odvrgel. Lahko ga dobite tudi pod svojo kontrolo in mu potem ukazujete kot svojim vojščakom. Seveda vse to zabavo traja le eno potezo, ali vam bo uspelo ali ne, pa je odvisno od psihološke spretnosti, ki jo ima vaš vojak in MC moči sovraga. Prav tako lahko ona vplivajo na vas, če je vaš vojak dovolj močan, pa se jim zadeva ne bo obnesla. Še prej pa lahko uporabite MC Reader in z njim preberete vse statistike posameznega aliencia. Toliko o orožjih.

Priporočam vam, da rešujete vse misije, torej od napadenih prekooceanskih ladij, pristanišč in otokov, do sestreljenih NLPjev (pazite le pri izbiri orožja, saj nekatera orožja ne delujejo pod vodo, druga pa ne na kopnem). Včasih boste dovolj hitri, da boste presenetili tudi vesoljčke, ko so le za nekaj ur pristali. Na manjših ladjah je sicer manj sovragov, vendar pa je tam tudi manj orožja, Zrbitov in ostalega materiala. Na večjih ladjah boste našli tudi medicinske oseke, navigatorje in kapitane, ki tudi povedo kaj zanimivega. Občasno se vesoljčki odločijo raziskati tudi kakšno arheološko pomembno zgradbo (npr. piramide). Tudi tu jih lahko pridno sesuvate, še največ veselja pa boste imeli v osemnadstropni bazi (ne pa tudi prekooceanske ladje so včasih osemnadstropne). To je vaša glavna naloga: posloti živega commanderja in ga pripeljati domov na zaslišanje. Komandanti so pomembnejši od kapitanov, zato vam razkrijejo pomembnejše reči. Tako vam bo eden od njih povedal za spečega aliena, ki globoko v Mehiškem zalivu spi že 65 milijonov let. Ne ga zbudit preden mu ne razstrelite lobanje, po njej se slabi se tako grobo. Ko sesujete to bazo, je igre namreč konec.

FIVE ACES CHEAT MOTEL

Dark Forces

Dark Forces je od Dooma boljši vsaj toliko, kolikor več skrivnih kod ima. Tule jih je le nekaj.

Neranljivost: LAIMLAME
Vsa orožja polna streliva: LAPOSTAL
"Weapon supercharge": LARANDY
Preskok nivoja: LASKIP
Super način za zemljevid: LACDS
Teleport: LANTFH
Gen. Mohc se pojavi gol v animacijah med misijami: LADIDACOHLALAFALALALALALALALAH
Poiskusite še LABUG, LAREOLITE in LAPOGO!



Zabava s Plastelinčki

Mestece Mudville, ZDA, naza sožitja ustvarjal nih ljudi. Vsenaokrog ptičje petje in vonj pomladi. Po cestah se sprehajajo odličnjaki, mladi poslovneži, nasmejani upokojenci in zadovoljne gospodinje. Eden izmed prebivalcev tega srečnega mesta, profesor Putty, je ravnokar izumil plastelinomorfni serum. Jobo, zavistni izmeček japonskega rodu, pa ga je prišel ukrast še isti dan. Ravno tedaj prikoraka iz šole Mali Clayton, pridni Puttyev sinko. Prezgodaj, ker jim je odpadla zadnja ura, a vseeno prepozno, kajti ata Putty je bil tedaj že v kremplih zlobnega Azijca. Claytona pa je spremenil v plastelin. Ja, ta je pa dobra, boste rekli. Bili ste že roboti, čarovniki, vodovodarji, ampak kroglica plastelina, to je pa višek. Brez panike, to je le vaša začetna oblika. S pobiranjem novih plastelinov boste lahko postali mačka, miš, riba, hrček ali ptica. Vsaka izmed vaših živalskih oblik ima svoje značilnosti in sposobnosti, kot so letenje, plezanje po navpičnih drogovih, kopanje rovov.



K igri poleg klasičnih platformskih problemov spada tudi nekoliko bolj "miselni" del med nivoji, ko moramo z robot ki napraviti pod do naslednjega ploščadnega nivoja, ter seveda cel kup bonusnih nivojev, izmed katerih velja izpostaviti tistega, na katerem se kot žogica usmerjamo med fliperskimi odbijači. Igra je izjemno obsežna in silno dolgočasje je vedno znova premagovati nivoje, ki jih znamo takorekoč na pamet. Tudi za to je poskrbljeno, ne s šiframi ali snemanjem pozicij, temveč s posebnimi triki, naprimer trikratni skok pri prvi roži za prehod iz Mudvilla na naslednje območje.

Format	SNES
Zvrst	reklama za plastelin
Založnik	Ocean
SKUPAJ	**77**

Kawasaki SUPER BIKES

Na pomoč! Utapljam se! Duši me! Aaaarrgghhh hhhh... Njegove zadnje besede so bile: "Time Warner did it." Gotovo se sprašujete, kaj za vraga mi je napravil Time Warner, da obvezno sesujem vsak njihov špil, ki mi kao slučajno zapade v računalnik ali konzolo. Lahko bi napisal štiri Megazine dolg esej o vseh samostalnikih, ki sem jih uporabil v prejšnjem stavku, pa ne bom storil tega, ker se mi smilite. A vidite, kako sem dobrosrčen, vi pa mi hočete ukiniti še to bedno stran, na kateri opisujem Segine špile. Ne morem pomagati, na škatli ne piše, ali je igra dobra ali slaba. Ampak odslej bo nalepka Time Warner s karakterističnim virtualnim očesom zame opozorilo!

Kawasaki TW ima očitno dovolj denarja, da plačuje licence za uporabo znanih imen in logotipov. Ali pa so ugotovili, da le z zvenečim imenom privabijo naivne kupce, drugače bi se že zdavnaj zadušili pod kupom vrnjenih kaset, na katerih bi bil napis REMITENDA (ali morda pri disketah, CD-jih in modulih uporabljajo drugačen naziv za neprodane izvode? Založniki, pozor!)

Dirkališča. Saj jih je lepo število, od Zeltwega preko Hockenheima do Suzuke, da ne naštejem vseh, ampak ne izgubljam besed. Seveda je utopična že misel, da bi lahko izbral katerokoli progo in se veselo popeljal po njej. Menu pravi, da je to možno, praksa pa kaže drugače. Pa tako preprosto bi bilo.

Dirka. Če piše na škatli "Realistic simulation", potem na Segi ne moremo pričakovati drugega kot vektorje oziroma poligone. Vendar ima vse svoje standarde. Tu je standard jasno Virtua Racer. Kawasaki je videti, kot bi ga napravili iz odpadkov prej omenjenega. Za različne poglede programerji niso niti slišali, boks odkrijete s težavo, da vam ne bi padlo na pamet voziti izven proge, je le ta zakoličena z ogromnimi betonskimi stebri, ko pa zmanjka stebrov, jih nadomesti neskončno dolga tribuna (pa mi je vseeno uspelo zapeljati s proge in divjati po zelenici, cao yoo do ii S ii ? in na zelenici sem res užival!)





Format	Mega Drive
Zvrst	dirkalna simulacija
Založnik	Time Warner
SKUPAJ	**52**

MEGA SWIV

Vem da nekje živijo zajčki ki farbajo velikonočna jajčka. Med njimi so gotovo tudi leni in neresni ki jih je treba izgnati iz ljubezni dežele. Seveda se prej omenjeni v krutem svetu dobro znajdejo. Od kod pa mislite je na svetu toliko programerjev, še posebej takih ki se ukvarjajo z igricami? Vsi zajčki so farbanje jajc nadomestili s farbanjem potrošnikov. Včasih pa zaradi nostalgije pofarbajo kako staro uspešnico.

SWIV že v času svojega nastanka ni pomenil revolucije. Skopiral je idejo starejšega brata Silkworma (ki je bil eden zanimivejših zagovornikov teze da ime igre ne sme imeti ama nikakršne veze z igro samo!) kjer ste lahko izbrali, ali boste postali FKM (flying killing machine) ali GKM (ground blablabla) po domače helikopter ali džip in se prestreljali do oberšefa in se njegovega šefa da boste tako rešili svojo zlato ribico in majičko OS/2 Warp.





Ampak zlatim ribicam so pričele odpadati luske in so zaradi sramu nad lastno nagoto poginile vse majičke pa je zaplenil skrivnostni Oskar in jih tako razvlekel po svojem vampastem telesu da jih nismo mogli odstopiti niti Rdečemu križu čeprav je imela tajnica v njihovi pisarni dioptrijo +27 / +2 with metal sword (a hommage to Rok). Zato je SWIV ubral drugo pot. Priznam, tem da je X Com spregledal močno bazo vesoljčkov v bermudskem trikotniku ti pa so ukradli vso vojno tehniko na planetu ji dodali par zr bitov (glej X Com M4/95) in se odločili zavladati svetu. Vam ubogemu revežu so pustili le en helikopter in džip. Slišal sem že boljše razloge za dokončno rešitev vojaškega vprašanja ampak naj jim bo.

Razlika med džipom in helikopterjem helikopter leti (!) torej se mu ni treba bati prepadov min tankov in ostale kopenske navlake (no ja tank vas vseeno ustreli a se vsaj ne morete zaleteti vanj). Lahko strelja le naprej (z ustreznimi izboljšavami tudi kam drugam) medtem ko ima džip vrtljiv top in ga lahko poljubno namerite neodvisno od smeri vožnje. Za vsakim uničenim tankom ostane zvezdica ki se jih splača pridno pobirati ko pa razstrelite celo formacijo ali kakšen hangar se na zaslonu pojavi cel kup zgre... jdov (saj veste saj veste...). Aja na voljo so vam tri klasična orožja ki jim z izboljšavo povečate moč pomaga pa še največ eno superorožje ki ga morate uporabiti modro najraje pri šefih in superšefih saj veste kako to gre.

Format	Mega Drive
Zvrst	streljanka
Založnik	Time Warner / Domark

SKUPAJ 68

MEGAZINOVIH VROČIH PETNAJST

1.	(1)	Mortal Kombat 2	Acclaim
2.	(3)	Doom 2	id Software
3.	(4)	Worcraft	Blizzard Entertainment
4.	(2)	Wing Commander 3	Origin
5.	(-)	X-COM	MicroProse
6.	(12)	Dark Forces	LucosArts
7.	(6)	UFO	MicroProse
8.	(7)	Tronsport Tycoon	MicroProse
9.	(15)	Dune 2	Virgin
10.	(5)	Cyberia	Interplay
11.	(B)	Woodruff	Cocktel Vision/Sierra
12.	(-)	Bioforge	Origin
13.	(-)	Discworld	Psygnasis
14.	(11)	Ecstatica	Psygnosis
15.	(-)	Colonization	MicroProse

Za ponoret srečni izžrebanci iz prejšne številke so: **Discworld** (Psygnosis) gre v naročje meni - *Domen Bulyng, C. II Grupe odredov 61 (S.F.-S.N.) 61261 Ljubljana - Dobrunje*, **Pinball Illusions** za Amigo 1200 frči na tota konec, točneje - *tomAžu HunJadi, CafolA 4 62000 MAriboR*, **Doom Pack** pa si bo do neznvesti raztegnil nihče drug kot *Boštjan gospod Bezenšek, Žiče 380 63215 Loče*. Naj vam Tekne!

NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

1. Pinball Special Edition za PC (21st Century)
2. Harpoon II+West Pac+Cold Warset za PC (US Gold)
3. Pyrotechnica za PC (Psygnosis)

Halou!



Moj prjatu Editor Boštjan mi je kihcou da noubeden ne verjam, da mi egzastiramo Ma ste realy trmoglawi Sanja uma svoj predal na Megazin BBS, pa ji usak lohku piše, meni pa tudi

Bohi pa mi je pouslou po eleektronska pošt najnovejš lestev da en malo pokomentiram Sem zelu vesejla, ker se Dark Forces od moj firma počasi (how do you say approaching... of course!) približavava prvi pozicija in bo prou hmalı hnstru dol MK2 in tisto podobno solatarjo Je prou fajn, da se tudi tist fajn špils od MicroProseja gor držijo in da ni sam killing in kri po monitorih Te leto bo še povhno zelo dober igre na razpolago zato decu, šparajte denari!

Ulep puzdrau!

Josie Leader of Testing Department



Tišina?!

Pripravila: Karmen Čokl

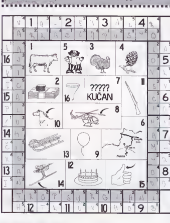
Verjetno se še spomnite Ginhungove ideje o knjigah za genije Ker mu nihče ni verjel, da je genij, se je naročil na pregled pri psihiatru "Kazal mi je neke slıčıce," je vrs navdušen govoril Ginhang, "blazno dobre. Zato sem se odločil da bom tokrat manj govoril saj ena slika desetim odgovori!" In res, obmolknil je, kot da ni Ginhuag

Najprej je potrebno ugotoviti kaj predstavljajo sličice Črke posameznih besed nato razporedite tako, kot zahtevajo številke v kvadratkih (od 1 do 5) Ko boste ugazuli vseh šestnajst pojmov in pravilni razporedili njihove črke boste na osenčenih poljih dobili tri zvrsti računalniških igre

TOKRATNJE NAGRADE:

Igra *Alien Breed: Tower Assault* za PC, dodatni CD za Doom *The Complete Doom/DoomII Accesory Pack* ter CD z igrami *Zool*, *Lotus* in *Nigel Mansell's Grand Prix*

Ginhungovo zapetljanko pa so uspešno rešili in bili iz enega ogromnega kupa izvlečeni, dobro njihove glasovalnice so bile izvlečene, ne težiarite Evo njihovih cenjenih imen *Aleš Debevec, Brezovica 2a 61353 Brezovica* tu dobi Brezovico ma ne **PrintQ 4 0 (Medija)** Extra ostane v prestolnici *Beno Šarani, Tošiyakova 5, Ljubljana*, **Software Carusel** (isto od Medije) *Borut Jurčevič, Ul A Tovornika 17 Maribor*, **386MAX** (jasno od M) na ulico *Bratov Učakar 105, Jernej Župančič* ki je bratranec od Otona Župančiča, ki je velik slovenski stihoklepec



SAVE OUR SHIP

Žiga iz Sentvida (tel. 061/59-356) ima probleme z **SimCity 2000**. Spak mu ne prepozna miši. Poskusi z drugim gonilnikom, lahko pa gonilniku (če je Logitechov) ukažeš, naj emulira Microsoftova miš, ki ima samo dva gumba (tvoja ima verjetno tri).

Gorazd (tel. 067/76-435) je jako radoveden. Zakaj ne odgovarjamo mi, ampak čakamo, da odgovori kakšen pametnjakovič? Morda ti bo odgovoril kakšen pametnjakovič. Prosi tudi za kode za **The Lost Vikings**. Kar se tiče Megazinov, pokliči našo prijazno tajnico Mašo, telefon imaš v kolofonu.

Miha (tel. ???/???-???) bi rad kupil zvočno kartico in je pomislil na **SoundMan Wawe**. Skrbi ga, da ni združljiv z SB, ker ima "samo" OPL-4 čip. Če piše "hardversko združljiv," potem se obnaša popolnoma tako kot soundblaster, OPL4 je nadgradnja OPL3 (podobno kot pentium in 486 - okej, slab primer...). Razlika med FM in wawetable je enaka razliki med gramofonska plošča (za dve osebi) in CD-jem. Sploh so pa SM wawe trenutno neverjetno poceni (13 000 SIT).

Blaž Jelenc je direkten. Kdaj bo **Dune 3**? Rekla se mu bo Command(com) and Conquer, torej preberi napovedi koka številka nazaj. Kako upedenat CONFIG.ZIZ, da bo delal **Sim City 2000**? Uporabi priljubljeni EDIT in dodaj ali popravi vrstico z EMM386, da bo videti takole:
DEVICE=C:ĐDOSĐEMM386.EXE 4096 RAM
Za **Transport Tycoon** smo objavili rešitev, na kode za **Levjega kralja** boš moral še počakati... Kje dobiti programe, s katerimi pišejo igrice kot so Colonization, Cybena, itd.? Jih ne moreš. Pisci iger jih skrivajo kot kača noge, saj za takšne programe zabijejo več časa, kot za izdelavo same igre. Lahko pa kupiš **Klik & Play**, s katerim se da napraviti čisto spodobno igrico za lastno zabavo. Ali lahko v Sloveniji uporabljamo ameriške računalnike? V Uradnem Listu RS (št. 132-557/94, str 2067) piše, da "morajo vsi računalniki, locirani na območju Republike Slovenije, imeti potrdila o slovenskem državljanstvu, rasni čistosti in cepljenju proti steklini." Jasno?

Simon iz Lendave potrebuje recepte za pizzo pri **Pizza Tycoonu**. Vrni se v trgovino, kjer si igro kupil in jo reklamiraj kot nepopolno. Cheati bodo enkrat v močelu. Odgovor na tretje vprašanje pa je: bomo že povedali pravi čas!

Simon od drugod, hoče vedeti, kam, za božjo voljo vpisati kode pri **Doomu 2**. Kode vpišeš med igranjem, tako, da nehaš udrihati po tipkah za streljanje, globoko vdihneš in jih vpišeš. Pazor! Na stopnji Nightmare kode ne delujejo (how cruel!). Za vse ostale kode pa pobrskaj po starih Megazinih.

Žiga Hodnik iz Logatca ima nekaj vprašanj v zvezi z igro **Myst**: 1. Kako spraviti ladjico na površino vode v vodnjaku? 2. Kaj narediti v raketi? 3. Kako priti do svetilnika, ki je v morju, na koncu gozda? Rešitve na vsa vprašanja se nahajajo v svetilniku, ki se vrti z upravljanjem slike v predverju. Pogled usmeri na posamezne stavbe (drevo, raketo, ladjo, uro...) in se odpravi z dvigalom v stolp. Skozi eno odprtino vidiš npr. uro, na nasprotni strani stolpa pa se nahaja rešitev (npr. 2:30 - pomeni čas, na katerega je treba nastaviti uro).

Mr G (Ne, to ni razvpiti Primož G.) se neznansko sekira, ker ne ve, kako odpreti vrata v labirintu v igri **Countdown**, oziroma ne ve kombinacije steklenic na vratih.

Marko bi rad zmanjšal količino shadow RAM s 384 na 128 kB, ker mu ne dela **Rise Of The Triad**. Prosi kakega kolega, ki je vsaj guru (glej klasifikacijo v Megazinu 3/95), naj se ti sprehodi po BIOS setupu, ampak za uspeh ne garantiramo. Osebno bi najprej poskusil z ignoriranjem configa in autoexeca (ob zagonu drži Shift ali F5). Zakaj crkne **Heretic**? Inštaliraj ga še enkrat. Če imaš instaliran kak program za kompresijo diska (Stacker, DoubleSpace), ti pa Heretic sploh ne bo delal.

Grega iz Komnika: Ali obstojajo kode za **Alone In The Dark 2**? Ne. Ali obstojajo kode za **Aladdina**? Potrpi. Katero grafično kartico mi priporočate? Koliko si zanjo pripravljen plačati?

Mitja iz Cerkelj (ob Krki) je še eden v množici ljudi s pramajhnimi pomnilniškimi kapacitetami. Na PC s 4MB ima samo 3 MB prostega RAM. Rešitve so tri: izklopi **Smartdrive**, poženi MemMaker ali Optimize (če imaš QEMM), kupi še štiri mega.

Gasper (332-848) ne najde tretjega vzvoda v igri **Sam & Max**. V zrcalni gladini sta samo dva. Rad bi tudi fatalitye za MK 1 (poglej v stare Megazine).

Erik iz Žirov prosi za šifre za **Desert Strike**, kakšen cheat za **Shadow Of The Beast 2** in šifre za **Benefactor** (24., 30., 43. Stopnja).

Gasper! Kaj narediti v **Fields Of Glory** piše v prvi številki Megazina, če pa bitko končaš, ko ima sovražnik še močne enote, potem se te verjetno bojijo cele nevidezne vojske.

Luka iz Vrhnike pa je spravil našega hardverista ob živce. Eva: ali je med intelovimi in AMD-jevimi procesorji velika razlika v kakovosti? Takšna kot med Mercedesom in BMW. Kateri od naštetih diskov je najboljši(sledijo imena)? A misliš, da bom delal reklamo za Conner 540 MB? Kakšna je razlika med SB AWE 32 in AWE 32 Value? Takšna, kot med 486DX in 486SX. Katere diskete so najboljše? Tiste, ki ne crknejo. Ali je kakšna koda, če zakodiraš računalnik in potem kodo pozabiš? Ja, tisto, ki si jo pozabil. Kje dobiti CD-R pogon? Povprašaj po trgovinah, a bo verjetno ceneje v tujini.

NOVICE

Z multimedijo naokrog

Kot novost na področju multimedije smo si tokrat ogledali zanimiv prenosnik Corex MNDX4 color dual scan. Singapursko podjetje Corex je med prvimi v tehnologijo prenosnikov uvedlo modularni način zgradbe. To preprosto pomeni, da lahko katerikoli del računalnika po želji zamenjamo, dokupimo ali dogradimo. Zamenjamo lahko dobesedno vse od procesorja, pomnilnika, trdega diska do tipkovnice in baterije.

Računalnik, ki smo ga imeli v rokah, ima v sebi Intelov procesor DX4 100 Mhz, vodilo Vesa Localbus, barvni LCD zaslon, ki podpira ločljivost SVGA, 4 MB RAMa in trdi disk Conner z 250 MB.

Kot dodatno opremo lahko vgradimo do 32 MB pomnilnika, izmenljive trde diske (120 do 850 MB proizvajalcev Conner ali Toshiba), module za multimedijo, krmilnik SCSI, modula za pošiljanje faksov in ročno skeniranje, poleg tega pa lahko vanj priključimo tudi zunanjo baterijo, ki podvoji čas delovanja. Seveda si lahko omislimo tudi CD-ROM enoto ter standardno PC tipkovnico.

Dimenzije računalnika znašajo 297 mm x 255 mm x 45 mm, tehta pa 2,9 kg. S seboj ga prenašamo v torbici, v katero lahko poleg računalnika shranimo tudi napajalnik za 220V. Računalnik, ki smo ga testirali, je imel že vgrajen nadomestek za sledno kroglico t.i. TrackPoint, ki je v tipki za presledek in nam tako omogoča enostavno premikanje po zaslonu. Testirani računalnik lahko kupite pri podjetju Corex d.o.o., Dunajska 106, Ljubljana, Tel.: 061 1681 169 za 5.158 DEM.

IBM znižuje cene

Zakaj bi morale ravno priznane znamke biti drage? Tako razmišlja IBM, ki je 4. maja znižal cene vseh svojih osebnih PC-jev in prenosnikov ThinkPad za 10 odstotkov. Nižje cene veljajo tudi za vso pripadajočo računalniško opremo od monitorjev, tipkovnic pa do dodatnega spomina in disketnih enot.

Pri IBM-u so prepričani, da bodo s to potezo pridobili še večji krog uporabnikov, ki bodo poleg združljivosti in zanesljivosti deležni kar najlažjega dostopa do servisnih storitev, vzdrževanja, izobraževanja in svetovanja.

Hugo v etru

Na slovenski televiziji že lep čas poteka oddaja z voditeljico Špelo Trefalt. Gre seveda za razvpitega Huga in zgode in prigode njegove Hugoline z mladiči. Popularna igrica je naredila velik korak v promociji računalniških iger širom po Sloveniji. S svojo nenasilnostjo in preprostostjo privlači mlade in tudi tiste malo manj mlade. Kot vemo že na pamet, se Hugo pojavlja naokoli z drezino, lazi po rudnikih in skaklja čez debla.

Nedavno pa se je kot plod sodelovanja med voditelji oddaje in slovensko glasbeno skupino Čuki na radijskih valovih pojavila tudi pesem, ki opeva Hugove dogodivščine: "zdaj visoko v zraku... drugič v jami v mraku. Hugo kot zgubljeno piščе sam družino išče... Tra la la la la la"

Končno je tudi slovenska televizija spoznala neizkoriščen potencial računalništva, ki je na zahodu že razvit v močno industrijo.

Megarom

V Ljubljani je že odprtih skoraj ducat računalniških trgovin. Zakaj bi torej Novo Mesto bilo izjema. Tam je pred kratkim odprla vrata trgovinica Megarom. Nahaja se v samem centru Novega Mesta na Florjanovem trgu 3, pravijo pa, da so na debelo založeni z igrami pa tudi uporabnimi programi. Tamkajšnji prodajalci vam bodo z veseljem svetovali pri izbiri in nakupu, omogočen pa vam bo tudi preizkus igre ali programa samega na licu mesta. Toliko o kupovanju mačka v žaklju. Študentom pri nakupu priznavajo tudi dokajšen popust. Omogočajo pa še zanimivo novost: tistim, ki se z igrami ali uporabnimi programi ukvarjate resno, bodo omogočili medijsko predstavitev vašega izdelka širši množici obiskovalcev.

ŠE VEDNO NAGRADE ZA NOVE NAROČNIKE REVIJE MEGAZIN

Nagrad in gadnih nagradnih iger tudi nam ni dovolj, zato nadaljujemo z novo nagradno igro za vse, ki se boste v maju ali juniju naročili na Megazin. Velja naročilnica s strani 58 ali telefonski pogovor na 061/1332-323. ***Izžrebanci iz prejšnje številke so na strani 58!***

Nagrade za naše nove naročnike pa so seveda bajne:

15 križarjenj do Benetk s katamaranom Prince of Venice
6 knjig iz serije Za Trinbann
Ekstremen igralni palica WingMan Extreme in miška Logitech
igri 1830 in Domineus za PC

Celoletno naročnino na elitni Megazin znaša borih 2338 tolarjev! Za ta denar dobite 649 strani najnovejših informacij. Nagrajence bomo žrebali ob koncu vsakega meseca.

CD-ROM

- J.F.K. Assassination: A Visual Investigation
- Monty Phyton's Complete Waste of Time
- Woodstock: 25th Anniversary
- The Cartoon History of Universe
- Multimedia World History
- A.D.A.M.
- Astronomer

Boštjan Troha

J.F.K. Assassination: A Visual Investigation

Kdo za vraga je ubil tega razvpitega Kinnityja?

JFK Go Home!

Kaj storiti, ko narod, ki je popolnoma prepričan o svoji superiornosti, nima legend in mitov o kraljih in voditeljih, s kakršnimi se lahko pohvaljo tudi najzanikrnejša afriška plemena? Izmisliti si jih je treba! In ne bodi len, se Američani spravijo na odstreljenega Johna Fritzgeralda Kennedyja, obnorijo narod z njegovo (skrivnostno) smrtjo ter ga povzdignejo ob bok Devici Orleanski in kralju Arturju (predober da bi živel, d.o.o.). Da pa bi recept deloval, kot se spodobi, mora biti poleg zaplankanega naroda tu tudi v skrivnost ovita smrt junaka, ki je gojišče za nova in nova poglavja o legendi. Skratka, cela zadeva okrog atentata na JFK ja je prenapihnjeha in pomalem smo že siti teorij o magični krogli, mafijski zaroti, državni čistki, človeku z dežnikom in podobnem.



Le tisti, ki nismo dobili preležanin ob Stonejevem filmu JFK, smo zbrali poslednje moči in si zasukali CD s pompoznim naslovom J.F.K. Assassination: A Visual Investigation. Mimogrede, plošča je v Ameriki postala prodajna uspešnica in ista založniška hiša že pripravlja podobno zadevo o Normi Jean alias Marylin Monroe. Ta Kennedyjeva ljubica je umrla zaradi prevelikega odmerka uspaval, ampak za vile Američane je to očitno preveč banalno.

JFK-jev CD je obsežna in zelo kakovostna analiza atentata, ki nam postreže z vsemi pomembnimi dokazi, zbranimi do danes. Ogledati si je mogoče gradivo, ki ga je zbrala Warrenova komisija, kongresni komite za atentate, FBI, CIA, državni tožilci in samostojni raziskovalci. Poleg tega pa so za CD odkupili pravice Zapruderovega filma, kar je naravnost spektakularno.



Gradivo je razdeljeno šest poglavij: *Intro, Overview, Dealey Plaza, Films&Photos, Analysis* in *Text*. V *Intro* je predstavitev in filmski prikaz političnih razmer pred atentatom in razlaga Kennedyjeve odločitve o obisku Dallasa. *Overview* vsebuje kratek Kennedyjev življenjepis, politični utrip Dallasa v začetku 60. let (tam so Kennedy pisali kar Kinnity), žoganje s teorijami o zaroti (JFK ja naj bi ubili sovjeti, Castro, mafija, CIA, FBI, desničarji skupaj s teksaškimi milijonarji ali pa vojska), posledice atentata (narod v krču bolečine...) in zaključki, kjer nam dajo nonšalantno vedeti, da so predsednika počili kar najvišji vladni možje. V tretjem poglavju se sprehodimo po notoričnem trgu Dealey (zemljevid trga, položaji prič in snemalcev filmov in fotografij), v *Films&Photos* si lahko ogledamo Nixov, Hughesov, Zaprudrov in Murhmorejev film ter zbirke slik o JFK ju, Oswaldu, dokazih, trgu Dealey, pogrebu in ključnih osebah, povezanih z atentatom. Zelo zanimivo je poglavje *Analysis*, kjer atentat vidimo z računalniško simulacijo. Predstavljene so razlage po Warrenovi komisiji in kongresnem komiteju ter zarotniške variante. Zadnje poglavje pa skriva knjige The Assassination of John F. Kennedy, Crossfire: The Plot to Kill Kennedy in The Assassination of President Kennedy.

J.FK. Assassination: A Visual Investigation je kljub zlizani temi zelo dober in profesionalen izdelek, ki pa, tipično ameriško, kar sam ponuja odgovor na vprašanje "kdo je ubil Kennedyja?". Tistim, ki jih zanima kaj več na to temo pa lahko priporočim špehato 800-stransko knjigo Williama Manchestra Predsednikova smrt (1968, izdala Mladinska knjiga), ki s posamezními patetičními izbruhi zvesto sledi izsledkom Warrenove komisije.



MMMM

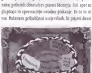
Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Medio Multimedia
Posodil: Mantis d.o.o., tel. 061 344 744



Monty Phyton's Complete Waste of Time

Nudge, nudge!

Takole lepega večera čepim za računalnikom ko pritovori naš Dali na firmo cel tovornjak robe z ECTSja. Mimogrede navrže na mizo CD in pravi "Tole je dobra fora!" Strinjal sem se z njim (kaj mi pa drugega preostane saj je moj minister za zunanje zadeve) in spakiral domov. Naslednji dan želim napisati par vrstic ki jih lahko preberete v igričarskem oddelku pa me Okna pozdravijo s famoznim. "We interrupt this program to annoy you and make things generally irritating." (smeh) Na misel mi je prišlo nekaj prikritih oboževalcev pitona Montyja češ spet se glupirajo in spreminjajo uvodno piskanje. Pa to še ni vse. Poženem priljubljeni urejevalnik, ki prijavi deset



sekund seksa! (smeh) Okej nekdo se heca. Pričnem s pisanjem. Moj izboljšani kondor sistem se prerine do tretje vrstice ko iz zvočnika prihrumi tako sočno riganje da sem se kar zgrozil potem pa uleti naša tajnica in mi odpredava prvo lekcijo bontona v službi. Računalnik potuh nesramni ni niti muksnil. Ko pa sem na neprijetni dogodek že pozabil, mi svinja nemarna prdne! Sledila je druga lekcija bontona od

Aleksander S. Kropič

In vi mislite, da znate zapravljati čas?! Poglejte, kako to počno profesionalci!

samega direktorja. Ker želim delo obdržati sem moral priti stvari do dna. Krivca sicer razkrijejo na koncu knjige ampak jaz ne pišem cenenih detektivk. Morilec je tisti CD o katerem je govoril Dali kot o dobri fori. Fantje so po dolgoletnem premoru in samostojnih karierah spet stopili skupaj in notorični kolaž odtrganci j spremenili v digitalno obliko. Seveda niso snemali novih skečev saj imajo starih (in to dobrih) na pretek. Dodali so še nekaj arkadarih igrk. Interaktivno oddajo galerijo in fliper. Krona vsega pa je Phytonizer ki mi je povzročil toliko težav. To ti je čuden škrat ki napravi po Oknih pravi masaker. Predvsem vam da na izbiro milijon zaslonskih hranilnikov na aplikacije obesi zlobne komentarje tipkovnica prične rigati in prdeti. poiščete pa si lahko tudi simpatično sporočilce za vaš telefonski odzivnik, ki bo namesto tistega idiotskega "Pustite natančno sporočilo!" klicateljem povedal ali celo zapel kaj lepega. O igricah ne bi govoril saj smo v resnem delu. Lahko vam je jasno da so popolnoma odtrgane kot sploh cela plošča v obeh interaktivnih sobah pa se boste do sitega naužili skečev vključno s klavirskim koncertom (smeh) Spam (smeh) in Dead parrot (krohot)

Torej če vam je žal da TVS ni odkupila vseh oddaj odtrganih Britancev če vam Okna glupo in tiho čepijo v slonokoščeni škatli ce ce če še še še!

MMMMM

Minimalna konfiguracija PC 386
Windows 3.1 ali več pogon
Založnik: Level 7
Posodili I-Rose d.o.o. tel. 063 731

Woodstock: 25th Anni.

Flower Power...

Hej man! Mogoče ti res ni uspelo priti na Woodstock. Ali pa se tega le ne spomniš ker si bil preveč zadet. Mislim zadet kot krava ne kot Zagreb ali Sarajevo. Sploh pa ni važno. S tem cedejem lahko obudiš spomine na največji rock festival vseh časov ki se je zgodil pred dobrimi 25 leti na prostrani okolici kmetije dveh ameriških farmarjev ki sta gojila pojočo travico in prodajala pir za mir...

Veličasten glasbeni dogodek je dodobra zaznamoval generacijo 60 let. Tri dni miru in glasbe kot protest proti vojni v Vietnamu so marsikateremu udeležencu tega kulturnega "mitinga" spremenile pogled na svet in vzbudile upanje na boljši jutri. Namesto

Andrej Bohinc

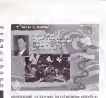
Za vse tiste, ki ste ga zamudili ali se prepozno rodili

pričakovanih 50.000 obiskovalcev je prišlo kar pol milijona ljudi. To pa začuda ni povzročilo kaosa ampak le še boljši žur. Poskus obuditve Woodstocka lani poleti pa ni najbolje uspel. Čeprav so prišli celo nekateri prvotno nastopajoči to ni bilo to. Hipijev je namreč danes vse manj in v modi so druge vrednote ($ dober avto in status Megazinov naročnik). V takih okoliščinah si je prav zanimivo ogledati kako je izgledala bratovščina ljubezni & poštenja v času ko sem bil jaz star 5 let.

Na CDju Woodstock. 25th Anniversary je zbrana množica zanimivih pripovedi in spominov ljudi ki so bili "tam". Odmevni članki v lokalnem časopisju in-

tervjuji s predstavniki zakona in organizatorji zabave nazorno pričajo o vseh težavah in radostih, na katere so naleteli pred, med in po samem festivalu. Ker pa besede nikoli ne povedo dovolj, lahko pobrskate tudi po foto albumu s svetovno znanimi fotografijami Elliotta Laodya. Obvezno pa morate preizkusiti tudi kviz igro *Then & Now* ob spremljavi dubovitega indijskega budističnega guruja, katerega glas neverjetno spominja na prodajalca iz risanke The Simpsons. Gre za kviz po konceptu "ugani kdo je hipi na sliki" (ali kako se ljudje





spreminjajo), na katerega bo vaš odgovor največkrat wrong, wrong, wrong.

Kar se tiče glasbe, naposlušate se lahko osmih komadov, ki jih ne bom našteval, ker jih najbrž (ma kaki najbrž, zagotovo!) ne poznate. Ob glasbi lahko v stanju duhovne odtujenosti tudi rišete (s pastelnimi barvami) psihadelične motive po lastni izbiri in seveda, če vam tega nihče ne brani, tudi pojete. Kaato naatopajočih (Janis Joplin, The Who, Jefferson Airplane...) boste prepoznali po njihovih slikah, biografijah, vsebinah albumov in kratkih odlomkih iz nastopov.

Kako torej oceniti Woodstock na CDju? Boljši "izlet" kot v resnici to zagotovo ni, saj je zasnovan z dobro mero površnosti. Tukaj mislim predvsem skromen repertoar sklad in izvajalcev, med katerimi nista omenjena npr. oba legendarna Jimmy Hendrix in Joe Coker. To nikakor ni popolna podoba dogodkov iz Woodstocka, vendar ustvariti šolsko enciklopedijo najbrž tudi ni bil cilj tistih, ki so ga naredili. Skratka, CD za vse tiste, ki ste hoteli kaj vedeti o Woodstocku, pa niste imeli koga vprašati. (V Encarti 95 se, na primer, pod besedo Woodstock skriva praznina!)

Minimalna konfiguracija: PC 386, 8 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Time Warner Interactive
Posodili: Colby d.o.o., tel. 061 50 11..

Primož Škerl

The Cartoon History of the Universe

Učimo se ob risankah!

Animirana zgodovinska slikanica brez meja

Še ena točka za multimedijo: namesto dolgočasnih zgodovinskih knjig in še dolgočasnejših profesorjev si lahko ogledate nastanek sveta in njegov razvoj do današnjih dni na svojem računalniku. Založba Putnam New Media je namreč izdala dve laserski plošči, ki močno odstopata od razbrzdanega povprečja zaprašenih zgodovinskih učilnic: njun pristop temelji na stripu, ki je še vedno najmanj zahtevno branje za vsakega zemljana. Da bi se zadeva bolje prijela, so vsaki sličici dodali še drobno animacijo, ki postavi v ospredje zanimivo plat trenutne teme, npr. pri starih



Grkih lahko opazujemo Pitagoro pri ustvarjanju njegovega znamenitega trikotniškega izreka, pri seksu pa razmnoževanje kuščarjev. Prav ste videli, tudi razvoj razmnoževanja je opisan na ploščah. Očitno se avtorji niso omejili samo na vsakomur znane Napoleonove vojne in na Bostonsko čajanko, temveč so posegli tudi v druge dele zgodovine. Tako se da videti animacijo o začetku vesolja in našega sončnega sistema, o sužnjelastniškem družbenem redu ter o legendah, ki so jih pripovedovali očetje svojim otrokom za lahko noč pred nekaj sto leti. Vsega skupaj je v 2000 animacijah in petih urah zvoka shranjenih kar za 13 milijard let zemeljske zgodovine. Vendar je dostop do vsakega drobca informacije zelo enostaven: celoten ocean podatkov je razdeljen v sedem tematskih knjig, ki so v časovnem stroju. Želeni dogodek tako lahko poiščete po njegovi zvrsti ali pa po času, v katerem se je zgodil. Vam všečne odlomke si lahko posebej označite in se drugič vrnete k njim.

Zgodovina vesolja je zelo zanimiv projekt, ki je uporaben predvsem za mlajše (če le-ti razumejo angleško), starejšim pa je uporaba enciklopedije olajšana z nekakšnim robotkom, ki se izdaja za profesorja. Če vam kdaj kaj ni jasno, vam ropotalo takoj priskoči na pomoč z izredno neuporabnimi nasveti. Na žalost še nisem našel načina, da bi se ga odkrižal...

Da bi bila uporaba enciklopedije kar se da enostavna in predvsem zabavna, je založnik na plošči zapekel še nekaj popolnima enostavnih iger, s katerimi si lahko krajšate čas. Razdeljene so v tri glavne skupine: starogrško, egipčansko in atensko, od katerih je vsaka predstavljena z likom na začetnem zaslonu. Vse so miselne: sestavljati je treba kipe bogov, se plaziti skozi labirinte, zidati svetišča in celo vleči možgane skozi faraonov nos! Ob uspešnem koncu ene od teh iger sledi druga, ki se nanjo naveže, je vključno z video posnetkom rekonstrukcije tiste stavbe ali njenih prostorov, kakršno so veseljem na skrivaj ogledujemo.

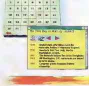
Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Putnam New Media
Posodili: Mantis d.o.o., tel. 061 344 ...

Multimedia World History | **Rok Kočar**

Kdo, kdaj, kje, kdaj, kdaj, kdaj?

Plitva svetovna (ameriška) zgodovina v parih stavkih

Multimedijska svetovna zgodovina je po eni strani velika zbirka naslovov pomembnejših zgodovinskih knjig po drugi pa je tudi precej obsežna enciklopedija zgodovine Po njej se lahko sprehodite od začetka človeštva skozi najpomembnejše dogodke našega planeta (torej večinoma vojne) Ker je med zadnjimi opisanimi dogodki predsednikovanje Mihaila Gorbačova v bivši SZ



vam je verjetno jasno da boste besedico Slovenija v njej težko našli. Sicer pa je iskanje zelo enostavno

Ker so program izdelali v ZDA nam je lahko takoj jasno da je bistvena preglednost. Tako nam poskušajo zapletene dogodke ponazoriti z nekaj sličicami ali animacijami, medtem ko si lahko na temo preberemo le dva stavka Dejstvo pa je da se človek spravi na branje zgodovinske enciklopedije le če ga zanima določen dogodek. In takrat ga ta dogodek zanima z vsemi podrobnostmi vred Ker le teh na CDju ne boste našli je zraven priloženih nekaj sto naslovov najboljših knjig, ki posamezne zgodovinske dogodke natančneje opisujejo

Tu je še zgodovinska os na kateri izbirate med posameznimi časovnimi obdobji Ko si enega izberete se naprej in nazaj skozi čas. premikate po straneh seveda pa lahko tudi po posebnem kazalu ali dodatnem iskalcu posamezne besede (osebe predmeta države ..) Tudi če si tu zaželite katerikoli dogodek temeljiteje pojasniti vas spremlja zbirka najpopolnejših knjig na to temo.

Brez rubrike Na današnji dan pač ne gre vendar pa vanjo ne morete vpisovati podatkov pa četudi bi želeli vpisovati na trdi disk Precej neprijetna omejitev Se pa lahko iz nje preselite naravnost v katerokoli od ostalih rubrik (ali pa širše torej v meni) kjer so vam na voljo še vsi ostali podatki

Zadnja omembe vredna je rubrika predsednikov in pomembnejših politikov ali vojaških voditeljev Med temi lahko najdete praktično vse ameriške in sovjetske glavne može Milana Kučana pa pač ne. Je pa tu Josip Broz Tito ki je bil bojda ruski partizan in organizator komunistične partije Jugoslavije kamor ga je (tako pravijo) postavila sovjetska diplomacija Nisem se pozabaval še z ostalimi osebami se mi pa zdi, da so rojstno državo Mahatme Gandija zadeli v polno Le imena in izgovorjave ne

Program spada med tiste ki imajo na nekaterih CD pogonih velike težave Ni pa nujno da bo tako tudi pri vas

MM

Minimalna konfiguracija PC 386, 2 MB
Windows 3 1 ali več pogon CD-ROM
Založnik Bureau of Electronic Publishing
Posodili Mantis d.o.o., tel. 061 344 744

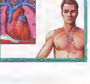
A.D.A.M. The Inside Story | **Primož Škerl**

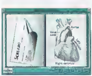
Kako resnično izgleda človek?

Animirana anatomija človeškega telesa par excellence

Ko sem še gulil hlače po osnovnošolskih klopeh bil za učenje človeške anatomije zakon nekakšen črno beli učbenik za uporabo katerega je človek potreboval obilico domišljije Sive slike so namreč spremljala visoko znanstvena besedila katerih edina vrednost se je pokazala pri kontrolkah Morda delam komu krivico ker dvomim, da se je v zadnjih 10 letih kaj bistveno spremenilo vendar se brez uporabe malo modernejše tehnologije iz papirja ne da narediti čudežev Nekaj svetlobnih let prednosti imajo Američani ki so pred kratkim na laserski plošči izdali celotno "biologijo za šesti razred" To seveda ni nikakršna parada sivih odtenkov temveč popoln večpredstavni projekt ki je zasnovan tako, da bo všeč tako mlajšim kot starejšim uporabnikom

Uporaba A.D.A.M.a kot se program imenuje je enostavnejša od zavezovanja čevljev Večino zaslona zavzema telo moškega ali ženske (po izbiri) v zavesnih menijih in ob levem robu okna pa si lahko izbiramo njegove lastnosti kot so barva kože ter pogled od spredaj ali zadaj Možno je še pomanjševanje slike da se lahko celo telo zbaše na en sam zaslon ogled telesa s povečevalno lečo pripenjanje imen delom telesa ter možnost senčenja delov ki vas trenutno ne zanimajo Če se slučajno ne spomnite kje leži vena cava ali kak drug pomemben del telesa jo (ga) lahko poiščete s pritiskom na ikono z očali Za zaslone z manjšo ločljivostjo je dobrodošel prikaz pomanjšanega telesa v zgornjem levem kotu kjer bitro najdete npr nesrečnikovo roko Ko smo že pri prikazu A.D.A.M je eden redkih programov ki znajo izkoriščati celotno površino zaslona tudi pri velikih ločljivostih kar naravnost blagodejno deluje na uporabnikove oči in potrpežljivost pri izrisovanju Podatke o zanimivih delih telesa lahko dobite tudi s klikanjem nanje Neznajbno presenečenje pa je da ti podatki niso prepisani iz kake knjige Sploh niso napisani temveč vam Adam in Eva (tako se imenujeta vaša računalniška vodiča) v spremstvu odličnih animacij prikažeta





delovanje dela telesa ki je pritegnil vašo pozornost za nameček pa dodata še bolj splošne poškodbe ki ga lahko doletijo in njihovo odstranjevanje ter preprečevanje Govorjena besedila so kot nalašč za nezahtevnega nadebudneža saj vse teme predstavijo s "svetle plati življenja" Podajanje snovi npr o krvi in njenem strjevanju tako ni suhoparno podajanje dejstev temveč se vse začne ko se Adam ureže v prst.. Nekatere teme seveda niso primerne za vsako starost saj znajo po računalniku dandanes šariti že prvošolci. Zato A.D.A.M nudi možnost zastiranja spolnih organov ter dojk pri ženskah z lipovimi listi Za šole se namestitev programa lahko izvrši tudi samo z zelenilom čez kočljive dele telesa Vse animacije so dostopne

tudi iz nekakšne družinske slikanice, kjer so razdeljene po telesnih sistemih, kot so ožilje, prebavila, okostje. Skupaj je na plošči kar 52 animacij in govorov skupne dolžine okrog štirih ur. Med njimi je moč najti tudi resnične video posnetke ultrazvočne preiskave zarodka ali bitja srca, kar še bolje predstavi delovanje telesa.

Ne nazadnje so avtorji v program vgradili tudi šest iger, v katerih je iz množice kosti treba sestaviti lobanjo in opraviti podobne kirurške posege na delih telesa. Nagrada za pravilno rešitev so smešne animacije in seveda znanje.

A.D.A.M pride s svojo kakovostjo že zelo blizu izdelku, ki bi lahko dobil blagoslov Ministrstva za šolstvo kot obvezni pripomoček v šolah. Ovira ga samo ena pomanjkljivost: kot drugi taki izdelki je tudi ta narejen v angleškem jeziku.

MMMMM

Minimalna konfiguracija: PC 386, 8 MB, 7 MB HD, Windows 3.1, pogon CD-ROM
Založnik: A.D.A.M. Software
Posodili: Mantis d.o.o., tel. 061 344 744

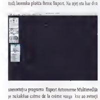
Primož Škerl

Zvezdna karta z enciklopedičnim dodatkom

Astronomer

Zvezdogled

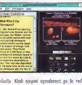
Zvezde niso samo drobne luknjice v zavesi noči, temveč so bile včasih tudi razlog za smrtno obsodbo, izobčenje in celo sežig na grmadi. V naših krajih se to sicer ne dogaja več, vendar ljudje še vedno radi strmijo v zvezde, pa čeprav niso zaljubljeni; jih je pač lepo opazovati. Pri tem lahko amaterskemu astronomu pomagajo različne knjige in od nedavnega tudi laserska plošča firme Expert. Na njej sta kar dva



samostojna programa. Expert Astronome Multimedija je nekakšna crème de la crème vsega, kar so avtorji lahko našli po zaprašenih arhivih astronomskih društev. V njej ne manjka opisov najvažnejših Messierovih objektov, vključno z njihovimi infra rdečimi, navadnimi in radijskimi slikami. Omenjeni so seveda tudi drugi zanimivi objekti. Na ogled so postavljene tudi slike sosednjih planetov, podatki o vesoljskih misijah in bolj podroben pregled fizikalnih pojmov ter opis astronomskega dela. Vsem tem temam so priložene še animacije in fotografije. Podatki so podani na višjem nivoju, tako da so zlahka razumljivi le ljudem, ki so že kdaj slišali za supernove, nevtronske zvezde in črne luknje.

Manjši, vendar po mojem mnenju boljši in pomembnejši del paketa je zvezdna karta. Na prvi pogled izgleda kot popolnoma neurejeno polje raznobarvnih pik na črnem zaslonu. Kaos pa se kaj kmalu sprevrže v popolnoma urejeno karto, na kateri lahko poiščete željeno zvezdo ali opazujete nebo v določenem trenutku z določenega mesta na zemeljski obli. Pomoč pri urejanju zvezd prispeva tudi možnost prikaza ekliptike (namišljena črta, po kateri se gibljejo skoraj vsi planeti osončja), oznake planetov, imena ozvezdij in drugih vesoljskih objektov ter ozvezdja sama za tiste, ki še ne znajo brati zvezdnih kart. Sled njega pa se je z Astronomerjem kaj lahko priučiti, saj si lahko nebo razdelite na kvadrante, raziskujete relativne razdalje med zvezdami in planeti ter celo opazujete, kako se nebo spreminja z zemljino rotacijo. V pomoč tistim, ki si hočejo zvezde približati s teleskopom, obstaja tudi možnost simulacije pogleda skozi teleskop in svetlenje ali temnenje slike neba (onesnaženost s svetlobo naselij). Sliko se da z zaslona seveda prenesti tudi na papir, vendar njena kakovost ni prepričljiva za kakšno resno uporabo.

Astronomer je zanimiv in kvaliteten program, ki razen enciklopedije ne nudi ničesar, kar ne bi imeli že nekaj časa obstoječi preizkusni programi z istega



področja. Kljub njegovi uporabnosti pa še vedno ugibam, kdo bo na poljano s seboj vlekel še cel računalnik (predvidevam, da ne premore notesnika z vgrajenim CD pogonom).

MMMMM

Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB, Windows 3.1 ali več, pogon CD-ROM
Založnik: Expert Software
Posodili: Mantis d.o.o., tel. 061 344 744

Igra s kockami za velike

Miha Amon

Kako sestavimo MM računalnik?

Slikovni prikaz sestavljanja multimedijskega računalnika

Se ukvarjaš s problemom, kako zgraditi hiško iz lego kock? To je rešitev: Odrasti že enkrat in rajši začni razdirati ter ponovno sestavljati svoj računalnik. Ko stvar dobro natreniraš, mimogrede priskoči na pomoč še množicam obupanih sosedov, pa bodo kocke kmalu zapadle v pozabo! In še zaslužiš lahko! Šmelcanje po domačem računalu je zabavno in sila razburljivo početje, saj lahko mimogrede zakuriš kakšen procesorček, RAM modul, disk... (=Nx1000 DEM), da o prvovrstnih ekstazah rovarjenja po tujih računalnikih sploh ne govorim! (Vprašajte Oskarja!)

Za učenje (in ekstaze) najprej prepričaj kakšnega naivnega soseda z mastno denarnico, da kupi računalnik po delih. Ogrožanje svoje mašince za začetek odsvetujem! S seboj ne pozabi vzeti Megazina. Skrivoma ga odpri na tej strani. Pri vseh, tudi najbolj umazanih hardverskih posegih bodo dovolj gole ročice in križni izvijač. Sosedu ne pozabi ponuditi polovico nižje cene, kot jo za sestavljanje računalnika zaračuna najdražji slovenski servis. Tako bo sosed prepričan, da si pravi profesionalec.

***Opozorilo:** Napotki naj bi veljali za skoraj vse vrste računalniške opreme. Ker so izjeme na tako širokem področju pomanjkljivih standardov gola vsakdanjost, naj te ne bo sram vsak korak trikrat preveriti v originalnih navodilih posameznih komponent bodočega računalnika. Pred sestavljanjem se dobro "ozemlji" tako, da se dotakneš ohišja kakšne ozemljene kovinske naprave (vklopljen računalnik, štedilnik, hladilnik, radiator...). Pazi, da ti zemlja ne pride v čevlje in ušesa. Izživljaj se pri izklopljenem računalniku (izpuli tudi žico, ki se konča v steni!) in skrbno shranjuj vse vijake in čudne delčke plastike. Če se zgodi kaj nerodnega, na primer, da se iz osrčja računalnika pokadi sramežljiv bel dim, Megazin ne odgovarja za posledice!*

Osnovna plošče, procesor in RAM

Med šaro, ki so ti jo v računalniški trgovini prodali pod imenom "osebni računalnik v KIT izvedbi" (sl. 1), poišči veliko štirioglato ploščo (sl. 2), keramično ploščico (sl. 3) in majhna podolgovata vezjeca s čipi povrh. Pazi, da keramični ploščici - procesorju ne skriviš, odgrizneš ali kako drugače poškoduješ nožic na spodnji strani. Če imaš srečo, bo procesor že vgrajen na plošči. V procesorsko podnožje na osnovni plošči ga vstaviš, kot kaže slika 4. Paziti moraš, da bo obrnjen z odrezanim kotom proti osamljeni luknjici na podnožju (in z nožicami navzdol). Procesor še pritrdiš s premikom ročice (možne so tudi drugačne izvedbe procesorskih podnožij). V navodilih osnovne plošče preveri, ali si ta želi kakšne nastavitve mikrostikal za določen tip procesorja.

RAM module dobiš v veliki (72 pinski) in mali (30 pinski) izvedbi. Na osnovni plošči poišči mesta zanje. Če so ta manjša ali večja od tvojih RAM modulov, te je prodajalec kratkomalo nategnil. Nekatere plošče so narejene za obe vrsti RAMov. V tem primeru moraš še ugotoviti, v kakšne luknje spadajo tvoji moduli. Stvar je več kot očitna! Vgradnja modulov je na prvi pogled komplicirana, a v resnici otročje lahka. Modul pod kotom (glej sliko 5) vtakneš v vtič in ga potisneš proti navpični legi. Napačno obrnjenega ne moreš vstaviti. V navodilih osnovne plošče izbrskaj seznam dovoljenih kombinacij velikosti RAM pomnilnika. Navadno so mesta za RAM module urejena po ti. bankah. Najprej napolni prvo banko (ponavadi je to št. 0).

Ohišje in vgradnja osnovne plošče

Obstaja več različnih izvedb ohišij (baby, mini stolp, stolp, veliki stolp...), a med njimi ni bistvenih razlik. Velika ohišja so priročnejša za sestavljanje. Pri nekaterih baby ohišjih se pojavi težava s prostorom za kartice. Zato v razširitveni vtič vtakneš čudno kartico, ki še najbolj spominja na TV anteno ali novoletno jelko. Vanjo vtikaš vse ostale kartice. Na srečo je ta sistem že "out".

Še prazno je ohišje že prepredeno s šavjem raznih kablov in žičk (sl. 6). Pomembni so električni kabli, ki se vijejo iz napajalnika. Obstajata dva standardna tipa napajalnih priključkov - mali in veliki. K sreči so ti priključki narejeni tako, da jih ni moč narobe obrniti, saj bi taka napakica v trenutku pomenila smrt, recimo, gigabajtnemu trdemu disku. Modernejša ohišja ponujajo oba tipa priključkov, vendar to ni zakon. Če električni priključki ne ustrezajo tistim na napravah, ki bi jih želel priključiti, bo treba po trgovinah ali servisih poiskati pretvornike.

Osnovno ploščo zatakneš v ohišje z enim najbolj bedastih patentov v zgodovini računalništva. Ko si odvijal svoj KIT paket, se je po vsej verjetnosti poleg vijakov po tleh raztreslo tudi nekaj čudnih plastičnih zatičev. Te vtakneš v nekatere od številnih lukenj v osnovni plošči, ustrezajoč luknjam na ohišju. Malo spretnosti in mamaplata bo kmalu zataknjena. Ker patentu ni zaupati, jo dodatno pritrdiš še z dvema ali tremi vijaki, odvisno od ohišja (sl. 7).

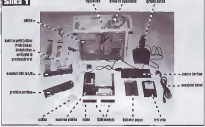
S pomočjo navodil ohišja in osnovne plošče priklopi vse žičke, ki vodijo v kontrolno ploščico na ohišju in zvočnik (sl. 8). Na procesor s pritiskom namesti hladilnik (procesorji, ki utripajo s frekvenco manj kot 50 MHz, hladilnika ne potrebujejo). Da bo hladil, mu moraš nameniti še nekaj elektronov iz napajalnika (glej sliko 9).

Eden resnejših posegov, ne zaradi težavnosti, temveč zaradi velike ogroženosti celotnega sistema ob majhni napaki, je priključitev napajanja osnovni plošči. Dva priključka vklopiš v ploščo tako, da bosta para črnih žic skupaj in na sredini (sl. 10). Če ne želiš utrpeti astronomske škode, za vsak slučaj preveri žičke v navodilih osnovne plošče in napajalnika.

Kartice

Že nekaj časa so zelo moderne mamaplate z VLB (VESA Local Bus) razširitvenimi vtiči za kartice. Od navadnih (ISA) jih ločiš po dodatnem vtiču na koncu. Največkrat so na plošči dva ali trije VLB vtiči in štiri ali pet navadnih. VLB kartice seveda spadajo v VLB vtiče in nikamor drugam! Pač pa lahko VLB vtič v sili zasede tudi navadna (ISA) kartica in s kančkom sreče bi moralo biti vse OK. Sama vgradnja kartice naj ne bi delala

Slika 1

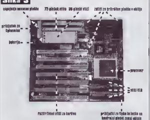


Slika 3

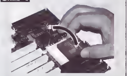


procesor: hrbtna in trebušna

Slika 3



Slika 4



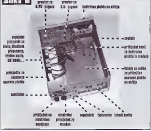
vstavljanje procesorja v podnožje

Slika 5

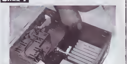


vstavljanje pomnilniških modulov

Slika 6



Slika 7



osnovna plošča z vijaki in zatiči pritrjena na ohišje

Slika 9



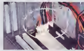
priklopimo žičke zvočnika iz kontrolne plošče

Slika 9



hladilniku procesorja priklopimo napajanje

Slika 10



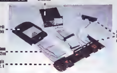
napajanje osnovne plošče priklopimo tako, da sta para črnih žic skupaj in na sredini – za vsak primer preveri v navodilih

Slika 11



vgradnja kartic v osnovno ploščo

Slika 13



priključitev diskovnih pogonov in vhodno/izhodnih vrat na krmilnik

Slika 13



diskovnim pogonom moramo priključiti še napajanje s priključkom ustreznega tipa in velikosti

Slika 15



diskovne pogone vstavimo v ogradje v ohišju in jih pritrdimo z vijaki

Slika 14



pravilno priključitev pogona CD-ROM na zvočno kartico z ustreznim krmilnikom

Slika 17



5. 4. 3. 2. 1...
and we have a liftoff!

Slika 16



zunanji priključki na računalnik

Oskarjeve ročice



nikar ne tiščiš kartic v računalnik na silo ali celo tolkaj napočno, kar ja in skodaj boš dokar

večjih težav. Izbereš primeren vtič, nameriš in močno pritisneš navzdol (sl. 11). Posebej VLB karte se velikokrat trmasto upirajo vgradnji in včasih ne gre brez agresije in posilstva. Na koncu kartico še pritrdiš na ohišje z vijakom vrh kovinske ploščice.

Diskovni pogoni, CD-ROM... in vhodno/izhodna vrata

Diskovni pogoni (disketnik, trdi disk...) so z računalnikom povezani preko posebne kartice - krmilnika (poznamo več tipov: MFM-RLL - zastarel, IDE, EIDE, SCSI). Krmilnik naj bo tipa IDE ali EIDE (EIDE podpira diske večje od 540 MB, pa še hitrejši je). Temu mora ustrezati tudi tip diskovnih pogonov. Na krmilniku slej ko prej odkriješ dve dolgi "stonogi" in nekaj krajših (sl. 12). Najdaljša služi priključitvi trdih diskov, malo krajša disketnim enotam, kratki priključki pa so namenjeni dodatnim vhodno/izhodnim vratom (miš - COM, tiskalnik - LPT...). Na te stonoge natakneš usti rezno široke podatkovne kable, ki povezujejo pogone in vrata s krmilnikom (sl. 12). Seveda ni vseeno, kako kable obrneš! Prav zato je skrajna žička na vsakem podatkovnem kablu označena - največkrat rdeče, včasih tudi zeleno ali modro. Podatkovne kable priključiš na pogone in krmilnik tako, da je obarvana žica povezana z nožico št. 0 ali 1. Na vsakem poštenem krmilniku in diskovnem pogonu je ob nožici št. 1 ali 0 napisano "1" ali "0" (sl. 12). Podobno priklopiš tudi morebitna dodatna vhodno/izhodna vrata.

Če priklapljaš dva disketna pogona, bo tisti na koncu kabla "A", srednji pa "B". Ob priključitvi več trdih diskov se velikokrat pojavijo težave. Pri trdih diskih mesto na kablu ni pomembno, pač pa moraš vsakega ustrezno nastaviti z mikrostikali ali jumperji. Podrobnosti si preberi v navodilih obeh diskov. Vsem diskovnim pogonom moraš priključiti še električno napajanje (sl. 13).

Pogon CD-ROM si zasluži nekaj dodatne pozornosti (sl. 14). V več kot pet letni zgodovini si ti nesrečni optični diski še vedno niso uspeli zagotoviti enotnega standarda za krmilnik. V tem trenutku se jih lahko domisliš vsaj pet. Anarhistični CD-ROM bo zagotovo deloval s priloženo krmilno kartico in priloženimi softverskimi gonilniki. Lahko ga priklopiš tudi na zvočno kartico Multi CD (kot kaže slika), ki deluje s standardi Mitsumi, Panasonic in Sony. Vse popularnejši so tudi pogoni SCSI in pogoni, ki se priklapljajo na navadni krmilnik IDE poleg trdega diska. Pravila z obarvano žičko pri podatkovnih kablih k sreči držijo. S priključitvijo električnega napajanja ni nobenih posebnosti. Če imaš novejšo zvočno kartico s posebnim avdio vhodom za glasbo s CD-ja, bo jasno treba priključiti še to (sl. 14). Z veliko sreče bo avdio kabel, ki ga dobiš zraven CD-ja ali zvočne karte, ustrezal priključkoma na kartici in pogonu. Drugače bo treba priključka na koncih kabla zadreti in posamezne žičke s pomočjo navodil kartice in CD-ROM pogona priključiti k pravim nožicam na kartici in CD-ju. Ker so žičke samo štiri, to res ne bo težji poseg. Zgodi se, da imaš veliko srečo in se priključki skladajo, a stvar vseeno ne igra (starejši Mitsumiji in Sound Blaster 16) - zamenjan je vrstni red žičk, verjetno zaradi konkurence.

Diskovne pogone po vseh priključitvenih mahinacijah porineš v njim namenjena ogrodja v ohišju in pritrdiš z vijaki ob straneh (sl. 15). Na sprednji strani ohišja odstraniš okrasni ploščici, da nastaneta luknji za vstavljanje disket in CD-jev.

Mikrostikala, I/O naslovi, IRQ-ji, DMA-ji...

Računalnik dela s karticami preko I/O naslovov in hardverskih prekinitev IRQ, pogosto pa so za prenose večjih količin podatkov uporabljeni še DMA kanali. Za pravilno delovanje moraš poskrbeti, da nobena od kartic v računalniku ne uporablja istih I/O naslovov, IRQ-jev ali DMA-jev. Pri skoraj vsaki kartici lahko omenjene nastavitve po navodilih nastaviš z mikrostikali ali jumperji. Z nekaj začetniške sreče bodo že prvotne nastavitve kartic lepo delovale. Zato najprej sestavi računalnik in ga preizkusi. Če ne dela, so omenjene nastavitve, za tem ko odpraviš vrsto slabih ali napačnih spojev, glavni osumljenec.

Če sta v računalniku dva priključka za igralno palico, enega raje odklopi, kot je opisano v navodilih zvočne kartice.

Preostale vijake zavij v preostale luknje (če jih kje najdeš) in zapri ohišje računalnika.

Pet, štiri, tri, dva, ena...

Če ti je uspelo sestaviti računalnik, priključitev zunanjih kablov sploh ni omembe vredna (sl. 16). Pazi, da bo napetost na napajalniku nastavljena na 220-230 V! Zdaj je napočil trenutek, da preizkusiš sestavljeno mašino. Pogumno vklopi napajanje! Se je kaj pokadilo? Je kje počilo? Ti je zgorela hiša? Stvar ne deluje? Če je tako in sam ne znaš popraviti, spakiraj računalnik in vse morebiti preostale dele, katerih skrivnostnega (a očitno bistvenega) pomena nisi odkril. Odnesi ga v najbližji servis.

Pred resno uporabo je koristno delujoči računalnik vsaj 24 ur opazovati. Pri tajvancih nikdar ne veš. Lahko odpove ventilator in se vse skuri ali pa

SOFTVER



Klik & Play | **Rok Kočar**

Izdelovalnik iger

Naredite igro hitreje kot juho
instantno juho, seveda

Letošnji spomladanski sejem ECTS v Londonu je pokazal obilo novosti v svetu računalniških iger. Poleg pol četrt in nič narejenih iger si je bilo možno ogledati tudi nekaj starejših orodij, ki so jih programerske hiše še nedavno uporabljale za kreiranje svojih iger. Ta orodja so peklensko dolga, počasna celo na hitrih računalnikih in zelo zahtevna za uporabnika. Predstavniki Europressa so se ob tem le nasmihali. Njihova najboljša programerja Francois Lionet in Yves Lamoureux sta namreč le nekaj metrov



proč prikazovala svoj program za kreiranje iger, imenovan Klik & Play. "Ja, res je tako preprosto," pravita. "Nekaj klikov z miško po zaslonu in že lahko igrate igre, o kakršnih ste sanjali, pa vam jih nihče ni znal ali hotel narediti."

Za Klik & Play sem izvedel že dolgo nazaj. Reklame zanj so bile kar v nekaj časopisih. Ko sem pred mesecem gledal demo, ki ga je kolega Dalibor privlekel iz Londona, sem si rekel, če bo ta zadeva tako dobra tudi kasneje, bo pa res v redu. Pa vendar sem se bal, da bo to še en izdelek več iz serije produktov, ki na začetku obljubljajo veliko, pokažejo pa izredno malo. Skeptičen sem bil še ko sem original držal v rokah in CD tlačil v CD-ROM. Odgovor za vse, ki se vam ne ljubi brati celotne recenzije, je NE, to NI izdelek nizke kakovosti. Vsi ostali pa boste to še izvedeli.

Klik & Play je torej pravo orodje za izdelovanje iger. Njegove vrline so predvsem hitrost, preprostost in učinkovitost. Z njim lahko v okolju Windows kreirate igre po vaših željah, pri tem pa vam ni treba obvladati niti vrstice katerega od programskih jezikov. Poleg tega, da je izdelovanje iger preprosto, je tudi izredno zabavno. Je pa res, da bodo izkušeni in zahtevni igralci kmalu naleteli na določene omejitve, ki jih bodo zlobno zadrževale. Potem vam pač ni pomoči. V redu. Sezite po zahtevnih programskih jezikih in si z njimi razbijajte glavo.



Klik & Play ima v osnovnem menuju tri možnosti izbire. Lahko se odločite za igranje katere od že narejenih iger, tatste igre lahko popravljate po svojih željah

ali pa ustvarite popolnoma nove kar je najbolj zabavno Pravzaprav je to pravi izziv Četrta opcija ki je nisem omenil je izhod nazaj v DOS kot nam pravi program Zanimiva je edino zato ker nas pač ne vrne v DOS ampak le v Okna kar je sicer povsem logično a izgleda šlampasto

Play game

Na voljo imate 10 precej preprostih iger Med njimi najdete streljanko v stilu Invadersov dve dirkalni arkadi preprost nogomet (eden na enega) igro s kartami priloženo pa je tudi zabavno učenje igranja klavirja. Kot že rečeno igre niso ravno vrhunske so pa so še kako zabavne in kot nalašč za računalniške začetnike (kako skromen sem naenkrat postal dvoličnež pol cevije prej pa sesuvam stokrat boljše špile)

Modify game

Tu lahko spremenite vse že narejene igre (tistih 10 in stvore domače proizvodnje) po svojih najnovejših zamislih Za začetek se lotite samo popravljanja datotek s končnico .gam potem pa se zaotrajnje lotite natančnega popravljanja Če ste naprimer naknadno ugotovili da igra lepo teče le do petnajstega zaslona potem pa v gozdu račko povozijo gasilci namesto da bi jo pojedla Rdeča kapica je to pravi kraj kjer boste zadevo spremenili

Create game

Ko se boste s pomočjo učbenika učili izdelovati igro podobno prastaremu legendarnemu Arkanoidu boste kmalu ugotovili koliko možnosti imate Tako veliko da bo težko vse izkoristiti.

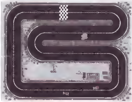
Za začetek si boste gotovo zaželeli uvodnega zaslona Če vam ni všeč nobena od priloženih slik lahko mirno uporabite katero od svojih Klik & Play zares ni preveč izbirčen Prepoznava mnogo formatov (GIF TIF PCX, LBM) v katerih imate verjetno ogromno zbirko sličic Seveda uporaba mirujočih slik sploh ni nujna Lahko se pozabavate z animacijami (FLI FLC) in različnimi zvočnimi efekti ali glasbami (VOC WAV) Vse to boste morali seveda narediti v drugih programih saj je Klik & Play le končno orodje za povezavo in izdelavo

Ko se odločite za vrstni red ekranov (kasneje ga lahko spremenite ali dodate nove slike ipd) boste lahko na njih začeli skladati objekte Ti objekti so na CDju že priloženi če natišete svoje pa tudi prav Ko si določen lik izberete mu določite premikanje (npr premik tekačevih nog in rok pri teku) Po želji lahko objekt ekran tudi zapusti ali pa se odločite za scroll torej premik zaslona sočasno z objektom Tako lahko preprosto povečate dimenzijo slike



V nekaterih igrah bo na ekranu hkrati več objektov Ti objekti se lahko med seboj zaletavajo vsakemu posebej pa lahko določite gibanje njegovo težo hitrost S posebnimi gravitacijskimi efekti se bo potrebno še posebej pozabavati Tu so potem se različni efekti premikanja padanje letenje izginjanje itd vsi objekti pa se bodo na vašo željo obnašali po vseh fizikalnih zakonih Načeloma naj ne bi bilo prevelikih omejitev glede števila objektov na zaslonu pa vendar le-te so Seveda gre tudi za preglednost nad samim dogajanjem

Ob določanju velikosti igralnega zaslona se lahko odločite tudi za pomik igralne površine v razne smeri kar sem že omenil Prav tako se lahko po ekranu premikajo objekti katerim določate razne načine in smeri premikov Avtomobil se bo po dirkališču premikal drugače kot npr vojak v klasični platformi Premiki so odvisni tudi od pogledov na dogajanje Bočno gledanje daje igralcu drugačen občutek kot ptičja perspektiva zato bo potrebna tudi različna kontrola Odbijajoči predmeti ki imajo samostojno vlogo se lahko premikajo popolnoma drugače. Odboje lahko strogo začrtate možno pa jim je ročno zarisati pot premika Če bi radi katerega objektov uporabili za izboljšanje scene imate tudi to možnost. Določen lik se na ekran postavi kot objekt ali le kot ozadje ki na ostale objekte nima vpliva S to opcijo vam je omogočeno z malo truda sestaviti pokrajine s pomočjo dreves grmovja oblakov zidov kamnov itd Objekti ki ste jih kupili skupaj s programom imajo to lepo lastnost, da jim je dimenzije možno poljubno določati Dovolj je le poteg z



miško in grm bo postal večji od stolpnice Posamezni objekti ki jih namečete na ekran ali se na njem pojavljajo naključno so lahko namenjeni tudi pobiranju potem so to t.i bonusi

Ko ste popolnoma zadovoljni s sceno si izberete še zvočno podlago jo locirate na premikanje objektov dodate efekte ipd Če izdelujete igre s stopnjami boste igralcem omogočili precej lažje igranje če v igro vklopite gesla za posamezne stopnje Igra bo še bolj pridobila na kvaliteti če ji boste dodali tudi govor Tudi s preprostim mikrofonom ki ga priklopite v zvočno kartico bo šlo

Prehode iz ene na drugo lokacijo lahko povežete z dogodkom na igralni površini ali s posameznim objektom ali časovno Lahko se premikate iz statičnega zaslona v naslednji statični ali v animacijo Ni nujno da se na vseh zaslonih kaj dogaja Tako je možno sestaviti prijetne vmesne sekvence seveda tudi uvodno in zaključno

Ko ste določili vrstni red vseh zaslonov (ali pa samo prvega) se lahko posvetite ostalim prav tako bistvenim rečem Določiti bo potrebno točkovanja seveda za vsak dogodek posebej Konec koncev si bo potrebno izbrati tudi lokacijo kjer bodo točke vidne in pisavo v kateri bodo napisane Pisati je možno karkoli in kjerkoli po zaslonu žal pa ni prav velike izbire pisav pa tudi svojih mi še ni uspelo "uvoziti" v program Če boste zadovoljni s statičnim napisom na sliki vam priporočam da tekst napišete npr v Corel Drawu potem pa končano sliko uporabite v programu Nekatere igre imajo na voljo več življenj Število življenj lahko določite sami lahko pa jih dodajate tekom igre npr ob doseženem določenem številu točk Preostala življenja so lahko napisana v obliki številke ali simbola (slike)

Ko ste tik pred koncem izdelave igre se boste pozabavali še s komandami Boste igrali na tipkovnico (gumbe lahko kasneje spremenite po lastni volji) z miško ali joystickom Program torej podpira praktično vse

Še zdaleč vam nisem povedal vsega Pravzaprav sem vam zaupal le nekaj osnovnih reči Da bi se naučili vsega boste potrebovali CD ploščo s knjižnico slik priročnik za učenje ki se razteza po več kot 200 straneh drobnega tiska in le malo časa

Minimalna konfiguracija PC 386 4 MB, Windows 3.1
Založnik Europress Software
Posodil: ITA Plus d.o.o. tel 061 13[illegible]

?>IN÷..TER..NET>>

¡SFE.>>..RA>>

...prav virtualni umetniški zaklad. V virtualnem Louvru so digitalizirane slike iz njihovih kolekcij, in vsak klošar na Internetu si jih lahko ogleda. Na desetine slik (ki bodo zahtevale nekaj časa za prenos preko Interneta) so urejene po slikarskih zvrsteh in po avtorjih. Tako si lahko v sekciji impresionistov mirno ogledate vse znamenitosti Claude Moneta, ne da bi zapustili svojo sobo.

http://www.cnam.fr/louvre/







Yahoo - Jaz nimam pojma kam bi šel...

Na svetu je toliko Yahoo WWW strežnikov (vsak dan se pojavi vsaj 50 novih), da je nemogoče vse držati na vajetih. Zato so se pojavili mnogi WWW strežniki, ki kot samo informacijo ponujajo podatke o drugih WWW strežnikih po svetu. Kadar torej NEKAJ iščete, ali pa samo brezciljno blodite po Internetu, se splača pričeti na kateri izmed teh 'iskalnih mašin'. Moj najljubši WWW indeks je Yahoo, na katerem se redno pojavljajo novi in novi naslovi od povsod po svetu. Yahoo je hierarhično razdeljen, tako da je uporaben predvsem za tiste, ki ne vedo, kaj jih ta hip zanima. Na dnu hierarhične piramide je vedno nekaj, kar je cool. Yahoo ima vgrajen tudi dober iskalni algoritem, tako da ga lahko uporabite tudi tekrat, ko točno veste, kaj vas zanima. POZOR: po statistikah sodeč je vsak hip na Yahoo strežnik prijavljenih okoli 1500 uporabnikov, zato ne pričakujte takojšnjega odziva (z drugimi besedami: Yahoo je počasen!)

http://www.yahoo.com

...starjenka je, pa same take. Na ekran boste dobili njeno spodobno sliko, če pa se boste pravi posebej potrudili, jo lahko vidite tudi pomanjkljivo oblečeno. Mmmmm

http://www.playboy.com



Ena ali dve tableti ... (na ... F...)

Ste eden izmed ... ljudi, ki uživajo ob ogabnih ... slikah? Ste mogoče kdaj gledali, kaj je v Usenet konferenci alt.binaries.tasteless? Vas zanima, kako izgleda glava po ogrizu (odgrizu) Buffalo... tarierja? Ali pa, kaj ostane od trupla po padcu letala? Vas zanima, kako je izgledal Kurt Cobain po strelu v lastno glavo? POZOR! Ta virtualni kotiček ni za tiste s slabim srcem ali premočnim moralno-estetskim čutom! Ne jejte pred gledanjem! (MISLIM ČISTO RESNO) Ne dovolite, da mladi otroci zrejo v te slike, sicer jih lahko tlačijo more. Če mislite, da je DOOM tasteless, potem si oglejte to ...

Druže Tito, mi ti se kunemo!

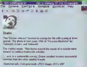
Tudi naš ljubljeni maršal, ki je že 15 let pod rušo (naj mu bo lahka zemlja), si je našel svoj virtualni kotiček na Internetu (tako kot večina slavnih osebnosti). Zahvala gre predvsem ... medijski skupini na tisti ljubljanski fakulteti, kjer vsi profesorji mislijo, da ... 1024 ...



... v veselje po ... kolekcijo svojih fotografij ... njegove blešččeče kariere, ... omogoči poslušanje izbora najbolj briljantnih govorov, recimo že sam ... pravljanju, kot si ... zamislil Edvard ... Kardelj.

http://...





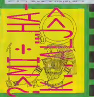
Playboy - Zajčica tako ali drugače

... svoj kotiček. Vsak Poštar, Times, National Geographic, Boardwatch, Wired, Penthouse, Playboy ... In tisti kotiček Interneta je vedno tako cool, kot je cajtng cool. Če ste torej nori na Playboy (ste vedeli, da ima Playboy poleg naglih bab tudi zanimive članke?), je čas, da obiščete ta del virtualnega sveta. Mene vsakokrat očarajo karikature in vici, ki jih Playboy na svojem ... vam ... je zelo zala fina bejba, ... veg-



Cynthia Gwyn Brown
Miss May 1996





¶K..IB>>ERfPA?.NK>

?>/ELE.KT±%RO

Saj mi je nerodno, ampak moram priznati: sem zasvojenec. Ime mi je Miha Kralj in sem Webuloid. Zasvojen z Internetom. Minilo je že skoraj 90 minut od moje zadnje ... MORAM se končno priklopiti ... Ne morem se več upirati.

Še pol leta nazaj bi se vam smejal, da me bo Internet tako zasvojil. Dajte no! Za BBS-e še nekako razumem, ampak Internet. Če nič drugega, ima vsaj štiri velike pomanjkljivosti:

1. Statičnost

Kaj želijo početi uporabniki, ko se priklopijo na elektronski servis? A mislite, da hočejo gledati lepe menuje, predstavitve nezanimivih podjetij in brati 5 let stare informacije? Ščep! Narobe! Uporabniki najraje (poudarek na NAJRAJE) komunicirajo drug z drugim, igrajo skupinske igre in si prenesejo kakšno datoteko. Internet sicer vse to omogoča ... vse to dobimo tudi na BBS-ih. Vsi, ki tega dejstva ne poznajo, pristanejo tam, kjer je pristal VideoTex (saj se mu je tako reklo?).

2. Počasnost

Kdo si lahko Internet privošči? Uporabnike lahko razdelimo v dve kategoriji: ali so osmukrjeni akademiki na univerzi (ali dijaki na kakšni NAPREDNI srednji šoli), ali pa so bogataši. Mosaic in World Wide Web sta sicer zelo srčkana, a kaj, ko zahtevata strahotne količine prenesenih podatkov. Rezultat je najbolj zdolgočaseno sedenje za računalnikom medtem ko se modem trudi prenesti vse željene informacije. Vaš najnovejši V34 modem, ki naj bi zmogel 28.8 Kbps, se bo na Internetu obnašal tako, kot se obnaša 300 bps modem na BBS-ih. Pa smo tam, kjer smo bili 6 let nazaj.

3. Primitivna osnova

Vse skupaj je RES primitivno: vaš računalnik pošlje zahtevek en sam preprosti vistici WWW strežnik pa vam z drugega konca sveta vrne primitiven dokument, v katerem je malo teksta, pa kakšen kazalec na kakšen drug strežnik, pa tu in tam kakšna slika. In konec povezave. Res, to je to. To je WWW.

4. Čudna statistika

Koliko je res ljudi NA Internetu? Vse je odvisno od tega, kaj NA Internetu sploh pomeni. So to računalniki, ki so z optičnimi kabli povezani med seboj? Teh je le dobro pisišče. So to tisti, ki se parkrat dnevno priklopijo v Omrežje? Verjetno ne. Številke se gibljejo med 8 in 45 milijonov članov Omrežja. Vsak član ima pa (po statistiki sodeč) povprečno 2 do 2.6 uporabnika. Koliko je to zares ljudi TA HIP? Zaradi anarhije na Internetu je to nemogoče ugotoviti. Smrc!

Ampak jaz sem tako nor! Internet je tako COOL! A se vam sanja, kaj vse vam je dostopno le par klikov stran? Informacije o neki čudni eksotični deželi na drugem koncu oble! Ali pa podatki, ki jih je objavila CIA! Pa celoten sončni sistem, študije Marsa! Lego kocke! Bela hiša! Količek za jubileje Rolling Stonesov, ali pa ABBE! Playboy in Penthouse! Sharon Stone! Informacija, zakaj vaš HP tiskalnik ne dela, kot bi moral! Več kot 5000 BBS-ov! America Cup! Origami! Zemljevidi! Vici! Iskanje punce ali fanta! Pregled najnovejših iger! Vremenska napoved! Trenutni pogled s satelita na zemljo! Politika! Ekologija! Zu!

A mi sledite? Internet te povleče vase kot kakšen polip in ko se enkrat znajdete v vrtincu informacij, ste zadeli. Zasvojeni. Odkrijete, da je na Internetu vse. No, SKORAJ vse. Jesti in spati je treba še vedno doma, vse ostalo pa bi lahko počeli preko Interneta. Seveda, ČE bi imeli dovolj denarja.

Pa smo tam! Denar. Money. Pengi pengi. Nmnoška. Vsak zasvojenec bi dal za svojo potešitev vse. Predvsem pa denar. In takoj se pojavi prijazen "ponudnik Internet storitev" in reče: "Pare na mizo, pa dobiš svojo dozo". Yes! Internet! Koliko stane? Ni problema. Plačam.

Kaj sprašujete? Kje je poanta? Poanta? A je treba imeti poanto? Vprašajmo BIFFa. BIFF je tipična virtualna oseba na Internetu, ki nima pojma o poantah.

EVRY BUDY LUVS GOOD OLD BIFF CUZ HE"S A KOOL DOOD AN HE RITES REEL AWESUM THINGZ IN CAPITULL LETTRS LIKE THIS!!!

Se torej vidimo na Internetu? YESSSS

PRVALEKCIJA:QUAJETOURL?



URL pomeni Universal Resource Locator, zanimivo pa je, da ga vsak razlaga malo po svoje. Vse skupaj se na koncu prevede v eno samo nerazumljivo godljo črk: http://www.playboy.com/cartoon/cartoon.html

Kaj je torej URL? Nič drugega kot univerzalni zapis NEČESA, kar je NEKJE na Internetu dostopno v NEKAKŠNI obliki. Čisto enostavno.

Če vam še vedno ni jasno (IQ manjši kot 60), potrebujete pač dodatno razlago. ... Se spomnite Spectruma (ali C64)? Na kaseti je imel datoteke ... edino, kar ste morali vedeti o neki datoteki, je bilo njeno ime. Simpl. Datoteke je bila definirana z njenim imenom. Če pogledate UNIX, je vse skupaj že bolj zakomplicirano, saj je UNIX vpeljal drevesno hierarhijo datotek - direktorije. Torej moramo vedeti tako direktorij, kot ime datoteke. CP/M in njegov mlajši brat DOS sta dodala tudi diske A:, B:, C: ... Datoteka je tam določena z diskom, direktorijem in imenom datoteke. Trije parametri torej.

Na Internetu imamo teh parametrov več: najprej moramo vedeti, KAJ sploh hočemo: datoteko, dokument, povezavo, elektronsko konferenco ali bazo podatkov. Povedati moramo KJE (na katerem računalniku) je željeni objekt, ter KJE (v katerem direktoriju) je. Na koncu moramo vedeti tudi ime iskanega objekta.

Poglejmo si primer URL lokatorja: file://ftp.trumpet.com.au/pub/trumpet/twsk20b.zip, ki definira tip objekta kot datoteko (FILE) na računalniku ftp.trumpet.com.au (po končnici AU je računalnik očitno v Avstraliji) v direktoriju /pub/trumpet/ (na Internetu so direktoriji ločeni s slash-om - kot v UNIXu, ne z backslash-om kot v DOSu) z imenom twsk20b.zip.

URL lokatorji so postali popularni predvsem zaradi servisa WWW, ki je na Internetu verjetno najbolj zanimiv. Ko dobimo neki dokument z WWW strežnika, so v njem tudi kazalci na druge dokumente na drugih WWW strežnikih. Ti kazalci so napisani v URL obliki.

Dobro je vedeti, da WWW zahteva poseben tip objekta, ki se imenuje HTTP. Kaj to pomeni, vam bomo povedali kdaj drugič, pomembno pa je, da vse, kar se začne na HTTP:// lahko gledamo samo z WWW programi (Mosaic, Netscape, WebExplorer, Lynx ...).



Načelno velikost črk v URL lokatorju ni pomembna. Izjema so UNIX strežniki, ki v imenu datotek in direktorija ločijo male in velike črke. Če upoštevate, da 90 odstotkov WWW strežnikov deluje pod UNIXom, ...

Bienvenue au WebLouvre!





DROBIŽ

Šola Word for Windows 6.0 (1)

Miha Amon

Vse o Wordu

Pisalni stroji so samo še za žeblje zabijati!

Vas zanima, kako nastanejo besedila, ki jih vsak mesec prebirate v Megazinu? Najvažnejše so seveda dobre ideje, skrite nekje v osrčju sivinskega pragozda vseh mogočih, tudi najbolj bizarnih misli, ki ga kratko imenujemo inteligenca. A žal so take ideje, če odmislimo psiho-oprostite-telepate, dostopne samo lastniku dotične glave. Ker pa Megazin ni tako zabitevna ustanova, da bi svoje pristaše silila v psihopatstvo, smo se odločili za preprostejši način posredovanja naših idej vam, bralcem. Govorimo o pisavi.

Mučna plat zgodovine

Vse skupaj se je začelo med bordami opičnajkov z raznimi stenskimi packarijami in klinopisi, nadaljevalo s pisalnimi stroji in se sredi atomskega veka še vedno nadaljuje z računalniki. Le kako je človeštvo naseslo do tako sramotni pomoti, da s stroji, namenjenimi računanju, obdelujejo svoje ideje? To vprašanje rajši prepustimo filozofom. Danes je vsakomur že čisto jasno, da so računalniki sami po sebi le vzorna tesla. Tako strašansko pametne in strahvzbujajoče jih naredi šele softver, pa čeprav samo "tisti za tipkanje". In celo to navidez neznatno tipkarsko področje računalniške pameti je v preteklih letih doživelo pravcato evolucijo v malem. Za primer obudimo boleče spomine na program **Edlin.com**, ki je mučil uporabnike starejših DOS-ov. "Prokariotski" stvor so poimenovali linijski urejevalnik, ker je bilo z njim moč obdelovati le posamezne vrstice besedila in tudi slučajno ni bil uporaben kot pisalni stroj. Stcer temu sploh ni bil namenjen, vendar je bila tudi obdelava datoteke Config.SYS z njim prvovrsten mazohistični akt. K sreči (zaradi prenatrpanosti priljubljenega letovišča starih programerskih mačkov – umobolnice Polje) so se kmalu za tem že pojavili prvi ti. urejevalniki besedil z možnostjo obdelovanja celotnega besedila in celo še več. Ko si napisal tekst do roba ekrana, je "inteligentni" program samodejno prešel v novo vrstico, ne da bi pri tem razdelil zadnjo besedo. Megaš! S to generacijo urejevalnikov so računalniki presegli klasične pisalne stroje. Doživeli smo izbruh programov za urejanje besedil. Imena pa so bila kot po nekem neumnem pravilu, ki se je obdržalo celo do danes, čimbolj butaste izpeljanke angleške besede **word** (WordStar, Word Perfect, Word...).

Glavna značilnost današnjih modernih urejevalnikov besedil pa so v prvi vrsti **uporabniška prijaznost** grafičnega okolja (Windows), možnosti obdelovanja slik, razpredelnic, grafov ipd. v tekstu. Tu ločimo še posebno zvrst programov, ki se ponekod že celo prekriva z modernimi urejevalniki besedil in je prav tako ključnega pomena pri izdelavi Megazina. To so programi za namizno založništvo (**DTP**), ki so v prvi vrsti namenjeni oblikovanju in manj pisanju ter urejanju besedil. Megazin nastaja z DTP programom Page Maker 5.0, vendar to ni več tema tega članka.

Nazaj k "besedam"

Še vedno vam dolgujem odgovor na začetno vprašanje: Večino besedil v Megazinu napišemo s programom **Word for Windows** (6). Predvsem zaradi **uporabniške prijaznosti**, **preprostega načina dela** in hkrati tudi velikanske zakladnice najrazličnejših pisalnih orodij in drugih pripomočkov. Torej poglejmo si pobliže, kako se na papir in še prej na disketo prelije takšno besedilo, kot ga ravnokar berete.



Ko vklopiš pisalni stroj, ta ponavadi nekajkrat grdo zabrunda, potem pa mirno čaka, da ga udariš s kakšno tipko. Ko pa sredi Oken poženeš Word, te najprej lepo pozdravi in ti povrhu še postreže s kakšnim koristnim nasvetom. Razlika je očitna! (Podobnost s slonom iz Kolumne pa je zgolj debelo naključje!!) Kmalu za tem se znajdeš pred večji del praznim ekranom, ki komaj čaka, da ga napolniš z burnimi idejami in vročimi besedili. Če pritisneš kakšno črko na tipkovnici, se bo ta kar sama od sebe napisala na ekran. Poskusi! Vse pravkar napackano lahko, kot povsod drugod, uničiš s tipko "**backspace**" (¬).

V Wordu nikoli nisi sam!

Če ne drugače, ti družbo dela množica veseljivih seksi gumbkov, ki te kar prosijo, da bi jih pritisnil. Najrajši se sončijo na **orodjarski** in včasih tudi **oblikovalni vrstici** vrh ekrana. Njih pomen in velikansko prirocnost bomo kasneje natančno spoznali, v poteštev radovednosti pa postavi kurzor na poljubno tipko in počakaj sekundo ali dve. Izpisala se bo funkcija tipke. Če pa nanjo klikneš in držiš gumb na miški, se na **statusni vrstici** pojavi opis ukaza. (Deluje za vse ukaze, tudi v menijih.) Če kurzor odmakneš z ukaza, ne da bi spustil mišji gumb, se ta ne bo izvedel. Kot bomo spoznali v bližnji prihodnosti, lahko v prej omenjenih vrsticah gumbke poljubno urejamo, dodajamo in odvzemamo. Naj zato ne bo konec vesolja (in bližnje prihodnosti), če je kakšna tipka na sliki slučajno postavljena malo drugače, kot je v tvojem Wordu, ali pa je morda sploh ni.

Obarvana vrstica na skrajnem vrhu ekrana te večno spominja, da delaš v Oknih. V sredini je napisana trenutno obdelovana datoteka, na desni pa sta gumbka za **velikost okna**. Priporočam okno čez cel ekran (puščica "gor"). Pod slednjo vrstico visijo **padajoči meniji**, kjer lahko poženeš še stotine drugih ukazov. Po moji oceni jih je okoli **600**. (Če ne verjameš, jih preštej! ==> Tools/Customize/Categories/All Commands!)

HAL *9000* NA VAŠI MIZI

Prijazni računalnik. Lepo. Da vidimo, kaj mi je pripravila moja najljubša programerska hiša. V vseh reklamah piše, da je tako COOL. Pa prižgimo računalnik.

Pozdravljen! Jaz sem slonček! In ime mi je Dumbo! Kako sem vesel, da sva spet skupaj! Ta se bova zabavala! Bova pa datotekah gledala, pa igrice igrala! In pa Internetu bova surfala! Juhuhu! Ta sem vesel! Si tudi ti vesel? <YES/NO>

*Bentı! Kaj je zdaj to? Animiran roza slonček, ki skače po ekranu in se dela, da je živ? Zgin, bednik. Nisem te vesel. Rad bi **delal** z računalnikom.*

Kaj si pa danes tako slabe volje! Saj bo veselo, boš videl! Jaz sem tukaj zato, da ti ne bo dolgčas! Juhuhu, kako bo še veselo! A se greš za začetek eno igrico? <YES/NO>

Ne. Ne grem se igrice. Zgin, animacija bedna. A ima ta "prijazni" program kakšen gumb za izklop? Kako se tukaj sploh pride do urejevalnika besedila?

No, pa nič! Če nočeš igrice, pa nič! Saj nisem hud, da ne boš mislil! Včasih pač nočeš igrice! Pa kdaj drugič! Jaz sem tvoj prijatelj in te razumem! Boš videl, da se bova dobro razumela! A hočeš, da te zdaj peljem v mojo dnevno sobo, kjer bova videla, kaj je danes zanimivega? <YES/NO>

Aaargh! Pa kaj je to? Pizhopat, ali kaj? Nova varianta mučenja s pomočjo računalnika? V reklamah piše "Have a nice computer", dobim pa roza flek na ekran, ki vrešči in poskakuje od samozadovoljstva? Kje so dobri časi črnega prompta, ko sem v komandni vrstici vpisal 10 cm dolg ukaz, poln samo meni razumljivih kod, računalnik je bil pa lepo tiho in je naredil, kar sem hotel?

No, pa sva prišla v dnevno sobo! Vidiš, tukaj je miza, kjer lahko skupaj napiševa kakšen tekst! Pa telefon, kjer lahko kličeva na Internet! Tukaj je pa ura! A ni fina! Če klikneš na uro, boš videl točen čas! A ni to noro! No, daj! Klikni na uro, da boš videl točen čas!

*Ubil te bom! Slon, **ubil te bom**! Prijel bom tipkovnico in ti jo zaril med oči! Kako bi bilo fino, da bi se miškin kurzor spremenil v nišan in bi te ustrelil kot prašiča! **A na uro naj gledam!?!** Saj jo imam na roki!!*

No, prav! Vidim, da hočeš napisat kakšen tekst! Bova odprla program in skupaj napisala nekaj finega! Ampak najprej morava vedeti, kako bo dokumentu ime! Vsak dokument mora imeti svoje ime! No, povej, kako bo dokumentu ime?

***Mir mi daj!** Zgin! Zgin! Zgin! Hm ... Aha, mislim, da ga bom ukanil. Če kliknem tukaj, potem pa na nastavitve in tukaj... Aha, slon debilni, pametnejši sem od tebe. Dumbo goes to hell!*

Zelo sem presenečen nad tvojo nezadovoljnostjo! Si mogoče kaj zamorjen? Jaz sem tukaj, da ti pomagam, ti me hočeš pa ugasnit! Pa tako lepo sem ti predlagal, da se igrajva igrice. Veš kaj, pozabiva na ta incident! Jaz nikomur ničesar ne zamerim! Juhuhu, res bo še veselo! Kaj praviš, bi mogoče pogledala po Internetu? Kar čutim, kako zabavno bo! E-Mail, pa WWW, pa same zanimive stvari! Kaj praviš? Greva na Internet? <YES/NO>

Kva? A ga nisem? Pa lepo piše "Disable animated character". Nočem tega kretena! Nočem tega kretena! Nočem! Vse, kar si želim, je mirno, tiho in prijazno delo z računalnikom. Pa poskusimo s tole opcijo. "Change animated character", mogoče je kakšen lik kaj manj zgovoren. Upam.

It can do

your taxes

It can play

your music

It can even change

your mind

Call it

anything

you want

Just don't call it

a computer

Mason Wong "It"

Zdravo! Jaz sem dinozaver Dino! Dino Dinozaver! In jaz sem tvoj prijatelj! Ne moreš si misliti, kako vesel sem, da sem s tabo! Jupi! Da ti bo delo z računalnikom lažje! Da ti ne bo dolgčas! Da boš imel prijatelja! Se greva lahko kakšno igrico? Bi se šel kakšno igrico? <YES/NO>

O groza... O groza... Sveta mamka božja pomagalka! A se gremo vse od začetka? Ne, Dino, ne bi se šel igrice. Hvala. In tudi tebe nočem gledati. Spokaj se mi izpred oči. Jaz hočem samo napisati en dokument, nič drugega.

Z največjim veseljem ti bom pomagal pri pisanju! Ti samo povej, kako se bo dokument imenoval! Vsak dokument mora imeti svoje ime, da jih lahko ločiš med seboj! No, kako bo ime dokumentu?

Pa kaj ti misliš, da si, bolni animirani izrodek? To, da mora imeti vsak dokument svoje ime, mi je jasno veliko dalj, kot obstajaš ti. Jaz nisem kreten! In se ne bom spuščal na tako nizek nivo! Ti mi daj lepo urejevalnik in zgini. OK?

Vidim, da si nezadovoljen z mano! To je pa škoda! Mogoče ti pa nisem dovolj družaben? A želiš, da pokličem svojega prijatelja Dumbota? Te bova skupaj zabavala! <YES/NO>

NE! Ne Dumbota! Ne kliči tistega slona! Pusti me na miru! Samo en tekst, en majčken tekst bi rad napisal. Nič drugega. A je to tako težko razumeti? Eno nori odno usrano besedilo. Tipkam je. Mir. Koncentriranje na to, kaj pišeš. Nič drugega. A se to da?

No prav, pa ne bom poklical Dumbota! Jaz sem tvoj prijatelj in ne bom naredil ničesar, česar si ne želiš! Hopla! Naredil si slovnično napako, ko si tipkal. Ali hočeš, da ti jo jaz popravim? Imam vgrajen slovar s 30 000 besedami, zagotovo je pravo v njej! Ali naj popravim? <YES/NO>

Zdaj imam pa dovolj! Če napišem besedo "Vrhnika", jo ima za slovnično napako!!? Kje se ta mašina resetira? Ctrl-Alt-Del!

Hej! Če ti kaj ni všeč, povej! Ne pa, da se obnašaš tako grobo! Si me hotel kar ugasnit! Pa saj ti čisto nič ne zamerim, ker sem tvoj prijatelj.

Hvala bogu, da imajo računalniki tudi hardversko stikalo. Naslednjič, ko mi bo kdo samo omenil prijazne, družabne in "človeške" računalnike, ga za pol ure posadim za tole zverino. Pa naj se zabava po mili volji. Juhej, še veselo bo!

Multimedija za telebene (2): zvočne kartice

Primož Škerl

Pozor! Delo na zvočnikih

Zvok je eden od medijev, ki sestavljajo multimedijo

Na natečaju za najmanj pomemben kos strojne opreme bi zagotovo zmagala zvočna kartica. Zaradi nje računalnik ne dela nič hitreje, ne prikazuje nič več barv in ni niti lepši na pogled, z njo pa lahko v zgodnjih jutranjih urah imenitno živcirate sosede. Vendar je zvok nepogrešljiv pri multimedijskih proizvodih, kjer poleg zemljevida države doni še himna ali pa se mora predvajati Stalinov govor na prvomajski paradi. Z multimedijo je nekako tako kot s televizorjem: če se pokvari zvok, ga ne bo nihče več gledal, morda ga bo kdo od strani malo butnil, nato pa poklical serviserja. Računalniki v preteklosti pač niso bili znani po ubranih tonih, če izvzamemo škripanje ventilatorja na napajalniku in zapeljivo žvižganje piskala. Zvočna kartica pa je to temeljito spremenila.

Katero kartico torej kupiti? Verjetno se strinjate, da ne obstaja možnost nakupa najboljše zelenjave v trgovini. Nekateri imate raje fižol, drugi solato, tretji spet prisegate na konzervirano koruzo. Podobno tudi ni mogoče kupiti najboljše zvočne kartice brez razčiščenih osnovnih pojmov. Za tiste, ki se jim mudi kupiti kartico, za katero na škatli piše "Stereo", "16 bit" in "Wavetable". Vsaka od teh stvari bo za potrpežljivejše razložena potanje v sestavku.

Skoraj vse zvočne kartice lahko balinajo z zvoki na dva načina: lahko jih proizvajajo kot glasbeni instrumenti in synthesizerji na MTV ali pa jih samo predvajajo kot hi-fi stolp. Če kartica "izdeluje" zvoke, rečemo, da jih *sintetizira*. Tedaj deluje kot klavir ali pa saksofon Mihe Jazbinška. Dolga leta so kartice ustvarjale zvoke s sistemom, imenovanim FM. Deloval je zelo podobno kot radio. Računalnik je kartici poslal zahtevo po višjem ali nižjem tonu, kartica pa ga je ustvarila s hitrejšim ali počasnejšim nihanjem zvočnika. To ni bila najboljša rešitev, saj se je zvokom poznalo, da jih dela računalnik, vendar je bila najcenejša. Zadnje čase se je našel nadomestek, imenovan *Wavetable*, po naše "tabela zvokov". Teh zvokov ne ustvarja več mašina sama, ampak so bili posneti v studiu in shranjeni v pomnilnik zvočne kartice. Računalnik lahko med množico zvokov enostavno poišče npr. posnetek saksofona in ga predvaja do onemoglosti.

Drugi način uporabe kartice je snemanje zvokov v računalnik in njihovo predvajanje podobno, kot to počne vaš domači kasetofon. Pri snemanju kartica pretvori vhodni zvok v tok številk, katere lahko shrani na trdi disk, pri predvajanju pa mora računalnik samo najti pravo skupino številk in Mike Oldfield že doni iz vašega zvočnika. Številke, ki so spravljene na trdem disku, so v *digitalni* obliki, zvok, ki ga slišite, pa je *analogen*, zato pravijo tehniki snemanju zvoka v računalnik *analogno digitalna pretvorba*. Sliši se zelo učeno, vendar je v resnici predvsem zabavno.

Verjetno vas zanima, kje je sploh prednost 16 bitnih zvočnih kartic pred 8 bitnimi sorodnicami. Za uho povprečnega bralca Megazina je razlika slišna samo v večjem šumenju pri slednjih, kar pa ne pomeni, da dražje predstavnice klana ne šumijo. Nasprotno, pri igrah (razen CD-ROMov) verjetno sploh ne bi opazili razlike med karticami, saj je večina zvokov in krikov sovražnikov posneta v 8 bitni tehniki. Prava razlika se skriva v načinu, kako natančno lahko kartica ponovi slišani zvok. Za lažje razumevanje si bomo pomagali s primerom. Zamislite si krivuljo, narisano na papir z velikim karo vzorcem. Če bi lahko sedaj risali samo ravne črte po stranicah kvadratov mreže, in bi poizkusili zasledovati linijo krivulje, bi dobili nekaj zelo oglatega. Če bi vzeli namesto velikega mali karo, bi bila oblika po stranicah kvadratkov že bolj podobna krivulji. Drobnejši kot bi bil vzorec, bolj bi se lahko približali željeni krivulji. Če bi krivulja predstavljala zvok, potem bi bil veliki karo 8 bitna zvočna kartica, 16 bitno kartico pa bi predstavljal mali karo. S slednjo se lahko bolj približamo pravemu zvoku, zato se tudi sliši bolje.

Vendar delanje hrupa in povzročanje živčnih zlomov sosed ni edini način uporabe zvočnih kartic. Služijo lahko tudi kot ojačevalec za zvočnike. Če imate CD pogon in ste do sedaj poslušali Dublinerse s slušalkami preko vtičnice na sprednji strani pogona, lahko z zvočno kartico njihovo brenkanje poslušate tudi preko zvočnikov. Če to še ni dovolj glasno, lahko kartico povežete s HiFi stolpom in oglušite ob igranju Mortal Kombata. Večina kartic ima tudi vtič za (analogno) igralno palico, isti vtič pa služi tudi povezovanju synthesizerja in računalnika, t.i. MIDI povezavi. Za kaj takega pa bo treba dokupiti še kak kabel.

Evropski šolski projekt

Miha Amon

Internet v šolah!

Razsvetljenstvo ob koncu dvajsetega stoletja

Kot kaže, končno le prihajajo boljši časi, ko bo računalništvo resnično dobilo svoje mesto in pravi pomen v izobraževanju. Ključnega pomena je povezovanje različnih šolskih ustanov širom po svetu preko razvpitega omrežja Internet. Na evropskih tleh, oziroma po evropskih omrežjih, je center dogajanja na Nizozemskem v okviru ESP - Evropskega šolskega projekta. V sedmih letih od začetka projekta je ESP med seboj povezal že skoraj vse evropske države in celo presegel svoje meje. Danes se v okviru tega projekta povezujejo tudi šole izvenevropskih držav, kot sta Kanada in ZDA. Zanimivo je, da na tem področju prednjačijo države, ki ne veljajo za najbolj bogate in razvite, kot na primer Estonija.

Glavna naloga ESP je spodbujati sodelovanje med učenci, ki jih sicer ločijo še včeraj skorajda nepremagljive razdalje. Gre predvsem za izvedbe skupnih raziskovalnih projektov, ki so v šolah po svetu že obveznost, pri nas pa se tak način učenja šele uveljavlja. Sodelovanje poteka dopisno prek elektronske pošte, možni pa so tudi "tesnejši" omrežni stiki s tipkanjem v živo (on line chat). Učenci - raziskovalci se med seboj porščejo z nekakšnimi elektronskimi oglasi na WWW (World Wide Web) informacijskih straneh, ki jih ureja



vsaka šola članica ESP. Te strani so prek Interneta dostopne praktično vsakomur - po celem svetu!

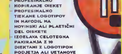
Taka oblika računalništva v šolah naj bi bila zabavna in zelo zanimiva ter hkrati tudi izredno poučna, skratka čisto nekaj drugega, kot si pod besedo "učenje" predstavljajo naši "srednjeveški" učitelji. Pri tovrstnem učenju si zlahka pridobiš računalniško znanje, se mimogrede še privadiš dela z računalniškimi omrežji, katerih pomen bo v prihodnosti astronomsko narastel, in se hkrati naučiš tudi tisto, kar šola pač zahteva. Učitelji - komplikatorji - bodo veseli, ker se bodo njihovi učenci naučili projektnega dela (Ali sploh vedo, kaj to je?), tujih jezikov in se uvajali v moderno informacijsko družbo.

Na tem področju najbolj napredna slovenska šola je PTT srednješolski center, kjer uči tudi prof. Rado Lavrih - koordinator ESP za Slovenijo.

C Đ > BI NARNA DEPONIJA



Oglas v prejšnjem Monitorju (2)
Profesmalno prevaiane v Slovenščino, Špraha, d.o.o., Kozomurnikova 0, Ljubljono



Oglas v prejšnjem Monitorju (1)
S filtrom res ni težov, zaplete pa se pri iskanju toko starego računalnika (naši arheologi ocenjujejo, da je z začetka prejšnjega desetletja)



Časovni stroj
Tisti, ki se še spominjo operacijskega sistema CP/M, naj dvigne roko. Nihče?



Čisti računi, dobri prijatelji
Kolikokrat smo se spaševali, zakaj nam v trgovini vedno ponudijo nekakšne izdelke, ko jim damo denar.. Zdaj je temu konec. Za denar vam damo gotovino

Kako povezati Mac in PC z enim tiskalnikom?
Med tem, ko si levi še kar nateguje naramnice, desni že razmišlja, kje je kabel za tiskalnik



SHOCKER

- Kaj je Intel odgovoril na pobesnele pritožbe čez pentiumovo napako? Ha, AMD! Pa kopiraj če moreš.
- Slogan ostalih proizvajalcev procesorjev za PC je: 99% pentium kompatibilno! (tistega zadnjega, verjemite nam, nočete)
- Kateri del računalnika je po pravniško (učbenik predmeta Pravna informatika, 4. letnik Pravne fakultete) za pravnika najbolj pomemben? Za pravnika najpomembnejši del računalnika je tiskalnik, saj se preko njega abstraktna norma konkretizira in prevzame trdno, koherentno formo.
- Še nekaj uradnih izrazov predmeta Pravna informatika: Hardwear: tisto kar vidimo, Softwear: programska oprema, zaporedje ukazov
- Legendarna izjava g. Billa Gatesa iz leta 1980 (direktorja podjetja Microsoft in najbogatejšega americana): Da da 640 Kb osnovnega pomnilnika bo več kot preveč za kakršenkoli program
- Zakaj so pravniki za vekomaj obvarovani pred računalniško avtomatizacijo njihovega poklica? Ker nihče ne dela računalnikov da bi počeli prazen nič
- Koliko študentov FER in strojne fakultete potrebujemo za zamenjavo ene žarnice? Čim več. Enega da spleza na mizo in prime žarnico in ostale da pijejo dokler se ne začne vrteti soba
- Kaj je čisto smidi po zazganem in ... Programer Oken, ki je menjal ...
- ... garancija ki jo Intel zagotavlja kupcem ... pentiumov. Za svojimi izdelki ... 4195385+(4195835/3145727) ... 256 odstotno
- ...

Prosimo, da odgovorite na naslednja vprašanja:

- **Napišite tri najboljše opise iger v tej številki (prvi je najboljši):**

  1. ______________________
  2. ______________________
  3. ______________________

- **Zakaj prav ti opisi?**

  ____

  ____

- **Katere šole si želite v resnem delu?**

  ____

  ____

Razvozlajte Gmhungovo skrivnost!

....

....

Vpišite najboljše tri igre za lestvico!

1. ....
2. ....
3. ....

Moj naslov:

Ime in priimek: ....

Naslov: ....

Tip računalnika: ....

Starost: ....

NAGRADE: IGRA PINBALL SPECIAL EDITION ZA PC; IGRA HARPOON II + WESTPAC + COLD WAR WARSET ZA PC; IGRA PYROTEHNICA ZA PC; IGRA ALIEN BREED: TWR. ASSLT. ZA PC; THE COMPLETE DOOM/DOOMII ACCESORY PACK; CD Z IGRAMI ZOOL, LOTUS IN NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP!

Dragi Megazin!

Rubrika pisma bralcev v tem mesecu spreminja svojo lokacijo in velikost, ne pa tudi namena. Odziv je dobesedno ogromen, česar smo seveda veseli. Opozoril pa bi vas, da predolgih pisem ne moremo objavljati, ker smo s prostorom še vedno omejeni, prav pa je tudi, da odgovorimo na čim več pisem. Še posebej mislim s tem na nekatera sedem in več stranska pisma, ki jih ne moremo objaviti niti v skrajšani obliki. Seveda pa vsa pisma preberemo. Hkrati vas še obveščam, da smo v začetku maja pričeli tudi s klepetanjem in odgovarjanjem prek BBSa. Torej vsi, ki imate modem, priključite se na Monitorjev BBS (133-23-14), kjer nas lahko v Megazinovi konferenci (številka 17) karkoli povprašate. Tu boste prejeli odgovore na vprašanja že v nekaj dneh ali celo urah.

Rok

Pozdravljem Megazinovci!

Vaša revija mi je zelo, zelo, zelo všeč. Zato sem se nanjo tudi naročil. Žal mi je le, da je nisem odkril že prej. Še posebej mi je všeč vaš primerjalni cenik, ki ste ga uvedli. Lepo pa je tudi, da ste Megazin razširili. Prosil bi tudi, če lahko napišete rešitev 7thGuesta ali če mi jo kdo od bralcev lahko pošlje.

Vse čestitke in upam, da bo šlo še tako naprej.

Grega iz Kamnika

Nisi nas prej odkril? Joj!

Mi rešitve sicer nimamo, če pa jo ima kdo od bralcev, naj jo pošlje na uredništvo, kar ti bomo sporočili v rubriki SOS. Naslova pač nisi napisal, lahko pa ga še vedno pošlješ.

Pozdravljeni!

Vaša revija je super! Vaš naročnik sem od vsega začetka in mi ni žal. Zanima pa me, kdaj boste nadaljevali s predstavitvijo založnikov?

Blaž iz Ljubljane

Tudi mi bi radi nadaljevali s predstavitvami, pa nam žal ne pošiljejo materiala. So pa nekateri obljubili, da ga bodo v kratkem (to je pri njih tako kot z izhajanjem iger: obljubijo junija, pošljejo pa decembra).

Spoštovano uredništvo!

Ko je moja malenkost dobila prvo številko Megazina, si je takoj mislila, da iz vas nekaj bo. In res. Podoba Megazina je rasla in se razvijala in danes moram reči, da ste daleč najboljša revija za kreativno računalništvo in igre v Sloveniji (in morda še kje).

Kljub temu, da imam nekaj znanja o revijah in oblikovanju ipd., sem moral obliki Megazina dodeliti čisto desetko, čeprav ga včasih kje zamočite, kar pa je bolj izjema kot pravilo. Kot je že g. urednik napisal v uvodniku zadnje številke, so naslovnice res izvrstne. Avtorju Andreju Trohi izrekam čestitke (by the way, ali je to urednikov brat?).

Problem pa so glasovnice. Če jo fotokopiram, mi jo poštna uslužbenka zamaže, zapaca ... strči Megazin pa tudi ni očemur podobno.

Vsem želim veliko uspeha in povišico. Imejte se.

Blaž iz Cerkelj

Iz celega kupa glasovnic, ki jih prejmemo vsak mesec, jih je polovica fotokopiranih, pa ni z njimi nič narobe, tako da jo lahko mirno fotokopiraš še naprej. Ne skrbi, bomo že mi razbrali, kaj na njej piše.

Razglednica

Prejmite lepe pozdrave s potovanja po Franciji. Vreme je deževno, upam pa, da se bo kmalu izboljšalo. Trenutno se peljem z vlakom TGV s hitrostjo 300 km/h proti Parizu. Pozdravljam celotno uredništvo, še posebej pa Sanjo in programersko ekipo Evolution.

Primož Kostanjevec

Hvala za razglednico.

PS. Vsi, ki ne želite, da vam odgovorimo pisno v reviji, napišite svoj naslov ali telefon/fax. Še posebej pa to velja za vse oboževalce Sanje in Josie.

B E N E T K E
NAGRAJENI NOVI NAROČNIKI

Jooko Koecilijo Pod bruško 4 61240 Komeik	Aleš Oblok Levstikovo 25 69221 Moravske topiice	Aleksaeder Tošič XIV divizije 7 63272 Rimske topiice

N A R O Č I L N I C A

NAGRADE: IZLETI V BENETKE S KATAMARANOM PRINCE OF VENICE!

☐ Kot pravna oseba (podjetje) bomo letno naročnino poravnali najkasneje 8 dni po prejemu računa in tako izkoristili 10% popust na prodajno ceno.

☐ Kot navadna (fizična) oseba bom letno naročnino poravnal najkasneje 8 dni po prejemu računa (položnice) in tako izkoristil spektakularni 15% popust!

Podjetje (za pravne osebe) ....

Ime in priimek ....

Ulica ....

Kraj in poštna številka ....

Telefon ....

Koliko stane Megazin? ....

Prosimo, da odgovorite na naslednja vprašanja:

- **Napišite tri najboljše opise iger v tej številki (prvi je najboljši):**

1. ______
2. ______
3. ______

- **Zakaj prav ti opisi?**

______

______

- **Katere šole si želite v resnem delu?**

______

______



NAŠ NOVI BARVI TISKALNIK BJC-70 ALI SE JE SPLOH POTREBNO BAHATI Z NJIM?

Težko je biti skromen, kadar predstavljaš tiskalnik, ki je tako zmogljiv, pa še prenosen povrhu. Črnila izredno visoke kakovosti ustvarjajo izjemne barvne izpise, kakršne zmore le Canon. BJC-70 je vsestranski: priključite ga lahko na osebni ali prenosni računalnik. Še danes obiščite prodajalca proizvodov Canon, da se boste tudi vi lahko pobahali z njim.

Prosim, pošljite mi podrobne podatke o Canonovem barvnem tiskalniku BJC-70

Priimek in ime: ____________________

Podjetje:

Ulica: ____________________

Poštna št. in kraj: ____________________

Kupon pošljite na naslov: Avtotehna d.d., Sektor Canon, Celovška 175, 61000 Ljubljana, Tel.: 061 1593 341, Fax: 061 1594 165

BJC-70

- Barvni in črno-beli izpisi
- Kaseta s 3 barvami + črno
- 4 strani v minuti (črno-belo tiskanje)
- Vgrajen podajalec za 30 listov
- 6 vgrajenih in 20 skalirnih True Type fontov

Canon

UŽITEK JE DELATI Z NJIM

avtotehna d.d.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: ARCTUR ☎ 065/22-042, BIRO TEHNIKA RARIC ☎ 069/37-300, BIROX ☎ 061/351 681, COPIA ☎ 061/13-20 223, COPIS ☎ 061/ 16 88-068, E CO ☎ 065/62 120, ELEKTRONČEK ☎ 061/818-321, MENTEK ☎ 061/274 130, MINICOM ☎ 066/23 895, MLADINSKA KNJIGA ☎ 061/16-83-381, 061/13 12-334, MOBICOM ☎ 061/15-89 701, PROFESIONAL ☎ 061/15 82 604, ZELINKA & SINOVI ☎ 061/302 846, LIST ☎ 061/13 12 207